

# 電競業在香港的發展機遇

e-Sports in Hong Kong

「經濟與就業」專題研究系列

青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S.



27

---

**首席顧問** 何永昌先生  
**顧問** 馮丹媚女士  
**研究員** 魏美梅女士  
陳瑞貞女士  
袁小敏女士  
張靜雲女士  
何新滿先生  
羅睿瑩女士  
**出版** 香港青年協會  
青年研究中心  
香港北角百福道 21 號  
香港青年協會大廈 4 樓  
電話：(852) 3755 7022  
傳真：(852) 3755 7200  
電子郵件：yr@hkfyg.org.hk  
網址：hkfyg.org.hk  
m21.hk  
yrc.hkfyg.org.hk

出版日期：二零一八年一月

版權所有 © 2018 香港青年協會

**Chief Adviser** Mr. Andy Ho  
**Adviser** Ms. Amy Fung, MH  
**Researchers** Ms. Angela Ngai  
Ms. Chan Shui-ching  
Ms. Amy Yuen  
Ms. Sharon Cheung  
Mr. Beji Ho  
Ms. Esther Law  
**Published By** The Hong Kong Federation of Youth Groups  
Youth Research Centre  
4/F., The Hong Kong Federation of Youth Groups Building  
21 Pak Fuk Road  
North Point, Hong Kong  
Tel: (852) 3755 7022  
Fax: (852) 3755 7200  
E-mail: yr@hkfyg.org.hk  
Web: hkfyg.org.hk  
m21.hk  
yrc.hkfyg.org.hk

Publishing Date: January 2018

All rights reserved © 2018 The Hong Kong Federation of Youth Groups

本報告內容不一定代表香港青年協會之立場。

The views expressed in this publication do not necessarily reflect the views of The Hong Kong Federation of Youth Groups.

青年創研庫  
「經濟與就業」組別

顧問導師：張子欣博士 黃元山先生

召集人：陳浩升

副召集人：梁偉基

成員：石凱欣 趙倩婷  
周浩民 趙舜茹  
范中銘 劉漢耀  
梁懿豐 潘希橋  
許沛然 鄭其森  
黃信傑 禰彥勳  
黃炳建 簡昌恆  
楊人重 關文傑  
葉小東

研究員：袁小敏

## 鳴謝

---

是項研究得以順利完成，實有賴下列人士的協助，並給予寶貴意見，使我們的資料和分析得以更為充實，謹此向他們致以衷心的感謝。

被訪人士（排名按姓氏筆劃序）：

<b>Dr. Hanna Wirman</b>	香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授
方保僑先生	香港資訊科技商會榮譽會長
方俊謙先生	香港電子競技學院課程總監
張焯然先生	英皇電競營運總監
梁雅姿女士	香港學生電競總會創辦人及主席
彭子傑先生	香港數碼娛樂協會會長
黃靜怡女士	賽馬會網上青年外展服務—— 明愛連線 Teen 地團隊主任

各位曾接受深入訪問、參與聚焦小組訪談及網上問卷調查的青年朋友

## 研究摘要

電競 (e-sports) 是指有組織的電子遊戲競技比賽，包含電玩與運動兩大元素；也是現今年輕人之間非常流行的活動之一。參與者可觀看或成為進行電競比賽的一分子。

根據 Newzoo 的《全球電競市場報告》，2017 年全球電競觀眾達 3.85 億人；預計到 2020 年，觀眾人數將增至 5.89 億人<sup>1</sup>。亞洲奧林匹克理事會亦已宣布，電競將在 2022 年杭州亞運會，成為正式比賽項目<sup>2</sup>。

由於其經濟價值，電競已發展成正在增長的世界性休閒產業，為各地青年事業發展帶來新選擇。上述報告估計，2017 年全球電競經濟規模可達 6.96 億美元，預計至 2020 年更可高達 14.88 億美元<sup>3</sup>。當中的經濟價值，包括來自周邊硬體設備、遊戲、賽事，以及直播和轉播等範疇所帶來的得益，並且能提供一定的事業發展機會。

香港一些鄰近地區，電競業已發展得相當成熟。以韓國為例，2016 年電競市場規模為 7,752 萬美元<sup>4</sup>；內地方面，2017 年電競市場規模更達 1.04 億美元<sup>5</sup>；至於台灣，亦正積極擴大市場規模。上述三地政府均已推出促進電競業發展的政策和措施，例如建造大型電競館、通過法例將電競正式納入運動產業，以至在大專院校推出本科電競課程，培訓全面及專業電競業人才等。

在香港，產業結構單一經常為人詬病，同時也限制了青年的就業選擇。電競業在亞洲、以至世界市場潛力龐大，將有助促進香港經濟和多元產業發展。然而，目前香港電競業發展仍處起步階段，至 2013 年本港才出現首間專營電競的企業<sup>6</sup>，專業的人才培訓及發展機會乏善可陳。同

<sup>1</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>2</sup> Olympic Council of Asia. (2017, Apr 17). "OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022". Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==#>

<sup>3</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>4</sup> GNN 新聞。2017 年 11 月 28 日。〈韓國電競選手平均年薪約新台幣 290 萬元 韓電競產業規模約達 25 億元〉，網址 <https://gnn.gamer.com.tw/8/155798.html>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>5</sup> Newzoo. (2017, Feb 14). "Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles." Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>

<sup>6</sup> 李澄欣。2017。〈「香港王思聰」拓電競媒體 闖東南亞〉，《信報財經月刊》，2017 年 8 月。

時，政府亦未有具體政策支持，電競業發展較鄰近地區落後；若未能從後趕上，恐會錯失發展機會。

究竟電競業在香港應如何發展，才能掌握機遇，促進經濟前景並帶動其他相關行業，以及為青年創造更多元出路？本研究將從行業發展、人才培訓狀況，以及青年取態三個層面，作出檢視及探討；藉此提出具體建議，希望有助促進香港電競業向前發展，並為本地青年開拓更多元化的就業機會。

是項研究在 2017 年 11 月至 12 月期間，透過三方面蒐集資料，包括青年網上問卷調查，共訪問了 1,407 名 15-29 歲青年；青年聚焦小組訪談及個案訪問，共訪問了 20 名青年；以及與 7 名專家、學者進行訪問。

## 主要討論

### 1. 電競業具經濟價值與發展潛力，且受青年支持。香港可把握機遇，進一步促進多元經濟與青年就業機會。

電競業的具體運作，包括遊戲開發、賽事門票及周邊商品、網絡工程、轉播權費、選手培養及推廣、贊助等，這些活動和服務均可創造經濟價值，並提供事業發展機會。是次研究的網上調查結果顯示，受訪上半年內曾觀看電競者佔 38.3%，而過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者則佔 13.4%。此外，同意香港應進一步發展電競業的受訪者佔 68.4%；而聚焦小組討論及深入訪問的結果亦發現，不少青年有興趣從事電競相關工作。情況反映，電競有一定經濟價值，而且是香港青年之間流行的活動，其發展普遍獲青年支持，有潛力為青年就業開拓新出路。

在鄰近的韓國、內地及台灣，電競業的發展已相當成熟，並有促進行業發展的政策和措施。例如，韓國政府於 2015 年出資 1,400 萬美元建造可容納 1,000 人以上的電競館<sup>7</sup>。內地國家體育總局於 2016 年發佈《體育產業發展「十三五」規劃》，提出以包括電競等運動項目為重點，加快休閒產業發展<sup>8</sup>。台灣則剛於 2017 年通過修訂案，將

<sup>7</sup> 每日頭條。2016 年 12 月 27 日。〈韓國人的電子競技實力為何能稱霸世界？〉，網址 <https://kknews.cc/zh-hk/game/p8e2vqz.html>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>8</sup> 國家發展和改革委員會。2016。《體育產業發展「十三五」規劃》，網址

電競正式納入運動產業，令電競享有政府的支持。然而，目前香港電競業的發展仍處起步階段。財政司司長於《2017-18 年度財政預算案》中首次將電競提上議程<sup>9</sup>，指會研究在香港推廣電競，但現時仍未有發展電競的策略方案，香港在電競業發展上需急起直追。

## **2. 電競已成為亞運會正式比賽項目，並獲多地視為正式體育活動；但香港對其體育競技的定位仍存在分歧，顯然落後於世界發展。**

電競將在 2022 年杭州亞運會，成為正式比賽項目<sup>10</sup>。而在鄰近的南韓、內地及台灣，政府亦視電競為正式體育項目，成立了電競國家隊或代表隊。反觀香港，社會現時仍對電競是否屬體育競技存在不同意見。是次網上調查結果顯示，受訪者對「電競不算是一種體育運動」的同意平均分為 5.72 分，反映他們對電競作為體育運動的定位，態度只是持平。此外，電競在香港的發展起步較遲，未獲選入精英體育項目，因此即使職業電競選手也未能獲得政府的支援，包括穩定的津貼和培訓。若電競在香港能被視作正式體育項目，甚至是獲支援的精英體育項目，肯定有利於提升其社會形象，以至整體香港電競選手的水平。

## **3. 香港進一步發展電競業需消除多項障礙；其中電競的社會形象負面，限制行業人才培養和投入，以至觀眾群的建立，形象亟待改善。**

青年網上調查結果發現，受訪者在「電競有助香港經濟多元發展」及「電競為青年提供更多就業選擇」兩項命題的同意平均分分別為 6.90 分（0-10 分）及 6.62 分；不過，在「電競有助鍛煉體能及意志」及「電競容易引起沉迷問題」兩項命題的同意度，平均分分別為 5.81 分及 6.60 分，反映雖然受訪者頗認同電競在促進經濟與就業的功能，但對電競的觀感則不太正面。

聚焦小組討論及深入訪問的結果亦顯示，電競的負面形象，令有志投身電競業的青年受到家長及學校的壓力。有受訪青年表示，經常因玩電競而遭家人冷嘲熱諷；更有從事電競工作的受訪者表示，因家中長輩反對而避談工作，甚至斷絕交流。但有職業電競選手就表示，因社會上多了電競的宣傳，家人才由擔心慢慢轉變為開始支持

---

<http://www.ndr.gov.cn>，2018 年 1 月 13 日下載。

<sup>9</sup> 財政司司長。2017。《2017-18 年度財政預算案》，126 段。

<sup>10</sup> Olympic Council of Asia. (2017, Apr 17). "OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022". Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==#>

其工作。因此，負面形象限制了電競業人才的培養及投入，並削弱了公眾的支持，有關形象亟待改善。

**4. 電競業持續發展，需提供更多有利條件。香港欠缺配置合適電子設備和快速網絡的大型電競賽事場地，令賽事數量不足，並難以定期舉辦聯賽，限制了行業及人才發展。**

大型和重要的電競賽事必須於實體場地進行。但受訪專家普遍認為，香港缺乏專門和合適的大型場地，當中包括需配置合適的電子設備和快速網絡，以供恆常比賽。這令香港難以定期舉辦本地聯賽，導致行業發展不足。不少受訪青年亦同意，場地限制使香港電競活動及賽事數量太少，導致工作機會不足。有年輕電競工作者表示，為了生計而要直播不同遊戲的賽事，有時更會因工作不足而生活頓成問題，新人更遑論有發揮機會。有受訪職業選手就表示，自己期望能贏取大型賽事獎項，無奈比賽太少，欠缺發揮機會。因此，香港需要解決電競場地不足的問題，才能讓電競業持續發展。

**5. 培養人才是電競業長遠發展的關鍵。香港現缺乏全面及正規途徑培養電競業人才，令後勤及周邊工作缺乏支援；除了影響行業人才質素外，也難以吸引新血。**

受訪專家、學者指出，行業需要同時兼備深入了解電競，以及其他專門商用服務知識的人才。不過，香港現時並無全面及專業的電競課程，培訓後勤及周邊人才。有受訪青年表示，雖然有興趣從事相關行業，但坊間並無專業的課程可提供系統性的訓練和學習。數名從事電競工作的受訪者表示，他們主要是從嘗試中學會電競工作。有自行開設電競公司的受訪者表示，現時沒有正式的人才培養途徑，讓他們可作招聘參考。另有受訪職業電競選手擔心，一旦退役後，因其他知識和技能不足，不知何去何從。

反觀內地，青年可在高等教育中修讀電競相關專業，讓他們可在行業不同崗位上持續工作。另外，韓國亦已將遊戲人才資格考試納入國家考試<sup>11</sup>，令電競從業員獲得專業資格。相比之下，香港青年即使有志從事電競業，暫時仍未見明確的進修和就業出路；除了影響行業人才質素外，也減低潛在人才入行的意欲。

---

<sup>11</sup> 姜遠珍。2017年5月2日。〈傾國家之力系統性發展 南韓電競產業遠拋對手〉，網址 <https://www.msn.com/zh-tw/news/other/傾國家之力系統性發展-南韓電競產業遠拋對手/ar-BBACDck>，2018年1月17日下載。

## 建議

基於上述研究結果及討論要點，我們認為值得考慮下列建議，以促進香港電競業的發展：

### 1. 政府將電競視作正式體育項目，提升電競的地位。

政府應將電競視作正式體育項目，以肯定其定位與價值。包括協助電競選手代表香港，參與獲認可的世界性電競賽事，提升香港選手的成績和世界排名，並使電競有機會納入獲支援的精英體育項目。同時，在康體發展政策上，應包括電競作為一種體育項目，例如舉辦電競訓練班等。此舉有利於在短期內提升電競的地位。

### 2. 設立「電競 hub」，為電競業提供長遠發展基地。

設立「電競 hub」綜合發展中心，以打造電競生態為目標，促進電競文化的推廣，並為電競業提供長遠發展的基地。「電競 hub」應提供綜合發展電競的設施，包括可供舉辦大型賽事的場地、可作選手訓練用途的配套設施，以及可供一般電競玩家進行電競活動的區域。由於電競活動需要快速及穩定網絡，以及高質素的視訊設備，「電競 hub」的選址可考慮數碼港、香港科學園或新建的啟德體育園區。

### 3. 當局帶頭舉辦定期大型聯賽，提升整體電競水平。

當局應帶頭配合電競業界，籌辦大型賽事，特別是本地的大型聯賽，並協助業界向遊戲商爭取舉辦獲認可的世界性賽事，以提供更多機會予電競從業員發揮，提升本地電競水平。此外，政府亦應支持籌辦本地的學界聯賽，藉此提升電競在學校和家長心目中的地位。

### 4. 舉辦全面專上電競培訓課程，提升電競業人才質素。

職業訓練局應於香港專業教育學院（IVE），以至香港高等教育科技學院（THEi），舉辦全面的專上電競培訓課程，以及協助坊間電競培訓課程獲取資歷認可，並邀請外地電競專業人才來港協助培訓，一方面提升本地電競業的人才質素，另一方面讓有潛質的人士可在電競業發展所長。

**5. 透過形象大使推廣電競文化，改善其社會形象。**

商務及經濟發展局可仿效其他如拳擊及桌球等運動項目，邀請在世界級電競賽事中獲獎的香港電競選手，擔任形象大使，在香港推廣電競文化，改善電競的社會形象。

# 目錄

## 研究摘要

第一章	引言	1
第二章	研究方法	3
第三章	電競業在香港及鄰近地區的發展概況	8
第四章	持分者對香港電競業發展的看法	22
第五章	青年對電競的態度	45
第六章	討論及建議	57
	參考資料	64
附錄一	青年網上調查問卷	67
附錄二	聚焦小組訪談大綱	72



## 第一章 引言

電競 (e-sports) 是指有組織的電子遊戲競技比賽，包含電玩與運動兩大元素；也是現今年輕人之間非常流行的活動之一。參與者可觀看或成為進行電競比賽的一分子。

根據 Newzoo 的《全球電競市場報告》，2017 年全球電競觀眾達 3.85 億人；預計到 2020 年，觀眾人數將增至 5.89 億人<sup>1</sup>。亞洲奧林匹克理事會亦已宣布，電競將在 2022 年杭州亞運會，成為正式比賽項目<sup>2</sup>。

由於其經濟價值，電競已發展成正在增長的世界性休閒產業，為各地青年事業發展帶來新選擇。上述報告估計，2017 年全球電競經濟規模可達 6.96 億美元，預計至 2020 年更可高達 14.88 億美元<sup>3</sup>。當中的經濟價值，包括來自周邊硬體設備、遊戲、賽事，以及直播和轉播等範疇所帶來的得益，並且能提供一定的事業發展機會。

香港一些鄰近地區，電競業已發展得相當成熟。以韓國為例，2016 年電競市場規模為 7,752 萬美元<sup>4</sup>；內地方面，2017 年電競市場規模更達 1.04 億美元<sup>5</sup>；至於台灣，亦正積極擴大市場規模。上述三地政府均已推出促進電競業發展的政策和措施，例如建造大型電競館、通過法例將電競正式納入運動產業，以至在大專院校推出本科電競課程，培訓全面及專業電競業人才等。

在香港，產業結構單一經常為人詬病，同時也限制了青年的就業選擇。電競業在亞洲、以至世界市場潛力龐大，將有助促進香港經濟和多元產業發展。然而，目前香港電競業發展仍處起步階段，至 2013 年本港才出現首間專營電競的企業<sup>6</sup>，專業的人才培訓及發展機會乏善可陳。同時，政府亦未有具體政策支持，電競業發展較鄰近地區落後；若未能從

<sup>1</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>2</sup> Olympic Council of Asia. 2017, Apr 17. "OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022". Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==#>

<sup>3</sup> Newzoo. 2017. *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>4</sup> GNN 新聞。2017 年 11 月 28 日。〈韓國電競選手平均年薪約新台幣 290 萬元 韓電競產業規模約達 25 億元〉，網址 <https://gnn.gamer.com.tw/8/155798.html>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>5</sup> Newzoo. 2017, Feb 14. "Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles." Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>

<sup>6</sup> 李澄欣。2017。〈「香港王思聰」拓電競媒體 闖東南亞〉，《信報財經月刊》，2017 年 8 月。

後趕上，恐會錯失發展機會。

究竟電競業在香港應如何發展，才能掌握機遇，促進經濟前景並帶動其他相關行業，以及為青年創造更多元出路？本研究將從行業發展、人才培訓狀況，以及青年取態三個層面，作出檢視及探討；藉此提出具體建議，希望有助促進香港電競業向前發展，並為本地青年開拓更多元化的就業機會。

## 第二章 研究方法

### 2.1 研究目的

本研究旨在透過了解現時香港電競業的發展狀況，以及青年對電競業的看法，以探討香港應如何發展電競業，從而促進多元發展，並帶來更大經濟效益，以及為青年開拓更多就業出路。

### 2.2 定義

「電競」是「電子遊戲競技」的簡稱，意思是指有組織的電子遊戲競技比賽，當中包括格鬥( fighting )、第一人稱射擊( first-person shooter )、多人在線戰術競技( multiplayer online battle arena, MOBA )及大型多人在線角色扮演( massively multiplayer online, MMO )遊戲等。

### 2.3 研究問題

- (1) 電競業在香港的發展狀況如何？
- (2) 香港電競業的人才培訓狀況如何？
- (3) 香港青年對電競有何取態？
- (4) 香港青年參與電競業的障礙是甚麼？

### 2.4 研究方法

是項報告就上述 4 個研究問題進行資料蒐集，綜合探討香港應如何發展電競業。蒐集資料主要透過三方面：青年網上問卷調查、青年聚焦小組訪談及個案訪問、專家及學者訪問。青年網上問卷調查的目的，是了解他們對電競業的態度，以及他們參與電競的狀況。而青年聚焦小組訪談和個案訪問，以及專家及學者訪問的目的，是從持分者的角度，了解香港電競業的發展、人才培訓狀況，以及青年從事電競業所面對的障礙。

## 2.5 青年網上問卷調查

調查於 2017 年 11 月 17 日至 12 月 3 日期間進行，從 165,000 名 15-29 歲香港青年協會會員中隨機抽樣，寄發電郵邀請其於網上填寫問卷，成功訪問了 1,407 名曾聽過「電子遊戲競技」、「電子競技」或「電競」的受訪者，樣本標準誤低於±1.4%。有關問卷調查的受訪者基本資料，可參看表 2.1 及表 2.2。

問卷（詳見附錄一）內容共 28 題，主要包括四個範疇：（1）電競參與狀況；（2）對電競業的態度；（3）對從事電競業的興趣及憂慮；及（4）個人資料。

表 2.1：青年網上問卷調查受訪者的性別、年齡及教育程度分布

	人數	百分比
<b>性別</b>		
男	419	29.8%
女	988	70.2%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>
<b>年齡（歲）</b>		
15-19	663	47.1%
20-24	460	32.7%
25-29	284	20.2%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>
<b>平均年齡</b>	<b>20.6</b>	
<b>標準差（S.D.）</b>	<b>4.06</b>	
<b>教育程度</b>		
小學或以下	1	0.1%
初中	22	1.6%
高中	529	37.6%
專上非學位	243	17.3%
大學學位或以上	594	42.2%
不知／難講	18	1.3%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>

<sup>1</sup> 根據政府統計處提供的資料，2017 年年中全港 15-29 歲青年共 1,241,200 人。換句話說，香港青年協會 15-29 歲會員人數佔全港同齡人數的 13.3%，因此有相當程度的覆蓋面。

表 2.2：青年網上問卷調查受訪者的行業及職業分布

	人數	百分比
<b>行業</b>		
製造	10	0.7%
建造	28	2.0%
進出口貿易及批發	19	1.4%
零售、住宿及膳食服務	45	3.2%
運輸、倉庫、郵政及速遞服務、資訊及通訊	42	3.0%
金融、保險、地產、專業及商用服務	87	6.2%
公共行政、社會及個人服務	206	14.6%
學生	910	64.7%
料理家務者	7	0.5%
待業、失業，及其他非在職者	38	2.7%
其他	1	0.1%
不知／難講	14	1.0%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>
<b>職業</b>		
經理及行政級人員	41	2.9%
專業人員	124	8.8%
輔助專業人員	73	5.2%
文書支援人員	108	7.7%
服務工作及銷售人員	65	4.6%
工藝及有關人員	5	0.4%
機台及機器操作員及裝配員	9	0.6%
非技術工人	5	0.4%
學生	910	64.7%
料理家務者	7	0.5%
待業、失業，及其他非在職者	38	2.7%
其他	1	0.1%
不知／難講	21	1.5%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>

## 2.6 聚焦小組訪談及個案訪問

聚焦小組訪談及個案訪問於 2017 年 12 月 8 日至 12 月 19 日期間進行，透過網上問卷調查的接觸，以及香港青年協會服務單位和電競相關機構的協助，共安排了 14 名 15-29 歲青年進行三次聚焦小組訪談，以及向 6 名青年進行了個案訪問。聚焦小組訪談的地點在香港青年協會大廈內，而個案訪問則以電話進行。由於部分有興趣參與訪談的青年未能出席聚焦小組，因而以相同討論問題向他們進行個案訪問。

所有參與聚焦小組訪談或接受個案訪問的青年均為電競持分者，當中包括 7 名電競業工作者、11 名電競玩家及 2 名電競觀眾；男、女分別佔 13 人及 7 人，在職者佔 8 人、在學者佔 12 人（受訪者背景請參看表 2.3）。

訪談的內容（詳見附錄二）環繞受訪者對電競及該行業發展的看法、電競作為職業的看法、從事電競業的困難，以及促進香港電競業發展的建議等。

表 2.3：聚焦小組及個案受訪者背景資料

個案	性別	年齡(歲)	職業	與電競之關係
<b>第一組：電競玩家</b>				
1	男	24	售貨員	玩家
2	女	17	學生	玩家
<b>第二組：電競玩家及觀眾</b>				
3	男	21	資訊科技從業員	玩家
4	男	28	客戶服務員	玩家
5	女	19	學生	玩家
6	男	18	學生	玩家
7	男	25	社工	玩家
8	女	22	學生	觀眾
<b>第三組：電競業工作者</b>				
9	男	25	電競製作	電競製作
10	男	20	學生	電競製作
11	男	20	學生	電競主播
12	男	23	學生	電競主播及分析師
13	男	21	學生	電競活動助理
14	女	18	電競選手	電競選手
<b>個案受訪者</b>				
15	男	25	媒體編輯	玩家
16	男	20	學生	玩家
17	男	23	學生	觀眾
18	女	21	學生	玩家
19	女	19	學生	玩家
20	女	20	電競選手	電競選手

## 2.7 專家及學者訪問

2017年11月27日至12月7日期間，本研究透過邀請，共成功訪問了7名熟悉電競業的專家、學者及相關人士。該7名受訪人士分別為香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授 Dr. Hanna Wirman、香港資訊科技商會榮譽會長方保僑先生、香港電子競技學院課程總監方俊謙先生、英皇電競營運總監張焯然先生、香港學生電競總會創辦人及主席梁雅姿女士、香港數碼娛樂協會會長彭子傑先生、賽馬會網上青年外展服務——明愛連線 Teen 地團隊主任黃靜怡女士。訪問內容環繞香港電競業的發展、人才培訓及改善電競業發展的建議等範疇。

## 第三章 電競業在香港及鄰近地區的發展概況

### 3.1 電競的起源<sup>1</sup>

電競是指以電子遊戲的方式進行競技的活動。最早知名的電子遊戲比賽於 1972 年 10 月在美國史丹福大學舉行，比賽的平台是《太空大戰》（Spacewar）。而最早的正式電競比賽是《太空侵略者錦標賽》（Space Invaders Championship），於 1980 年由 Atari 電腦公司舉辦，是最早的大型電子遊戲競賽。當時在美國吸引了超過 10,000 名參賽者，令遊戲比賽開始普及。

而第一個類似電子競技的公司，相信是在 1980 年由 Walter Day 創立。他創立了一個名為 Twin Galaxies 的組織，目標是透過申請健力士世界高分紀錄等方式，促進電子遊戲和宣傳他們的高分記錄。Twin Galaxies 團隊參與了各種比賽，例如舉行電子遊戲大師賽等，並贊助了北美電子遊戲挑戰賽（North American Video Game Challenge Tournament），幫助了當時的電競發展。

在 1970-1980 年代，電競開始在雜誌中受到廣泛報導，更有比賽被列入電視節目及電影中，可見當時的受歡迎程度。至 1990 年代，受益於互聯網使用的增長，不少遊戲紛紛在個人電腦上出現，透過多人對戰的方式，吸引玩家競技。

而大型電競比賽在上世紀已經出現。當中最著名的是 1990 年任天堂世界錦標賽，它曾在美國巡迴演出，並在環球影城舉行決賽。因為其受歡迎程度，任天堂再在 1994 年舉辦了第二屆世界錦標賽。

到了 21 世紀，電子競技活動大幅增長，比賽的數量和範圍都有了顯著提高，收視率和獎金均大幅增加。電競亦逐漸在其他國家普及。

2017 年 4 月，亞洲奧林匹克理事會更宣布，電競將在 2022 年杭州亞運會，成為正式比賽項目<sup>2</sup>，標誌著電競在世界體壇的發展向前跨進一

<sup>1</sup> Happy Wedding。2017 年 12 月 4 日。〈最早的電競比賽！〉，網址

<http://blog.ulifestyle.com.hk/blogger/happywedding/2017/12/esports/>，2018 年 1 月 18 日下載。

Wikipedia. "eSports". Retrieved 18 January, 2018 from <https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>

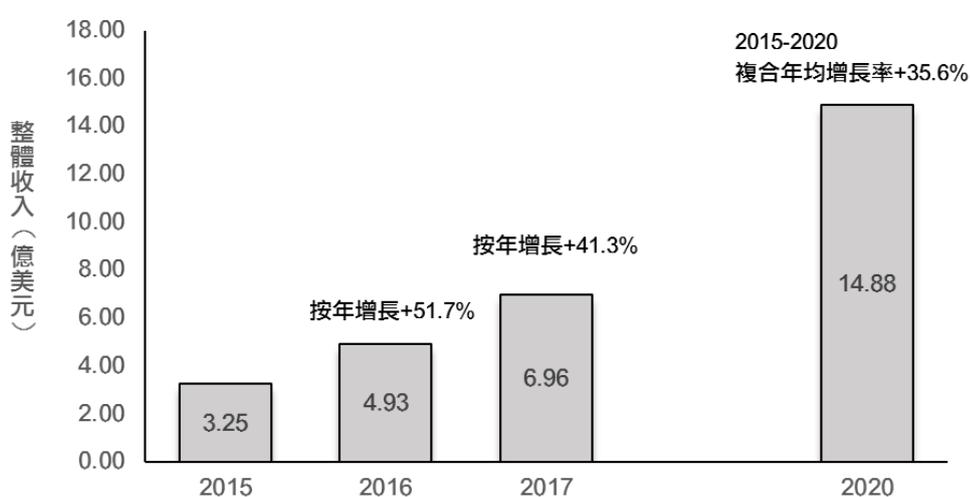
<sup>2</sup> Olympic Council of Asia. (2017, Apr 17). "OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022". Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKEgervtea30hootVhTdtQ==#>

大步。

### 3.2 電競業的經濟價值

由於電競商機龐大，現時世界各地都爭相發展電競市場。根據 Newzoo 的《2017 全球電競市場報告》，估計 2017 年全球電競經濟規模可達 6.96 億美元，按年上升 41.3%；預計到 2020 年，經濟規模更可達 14.88 億美元<sup>3</sup>（見圖 3.1）。

圖 3.1：全球電競收入增長情況



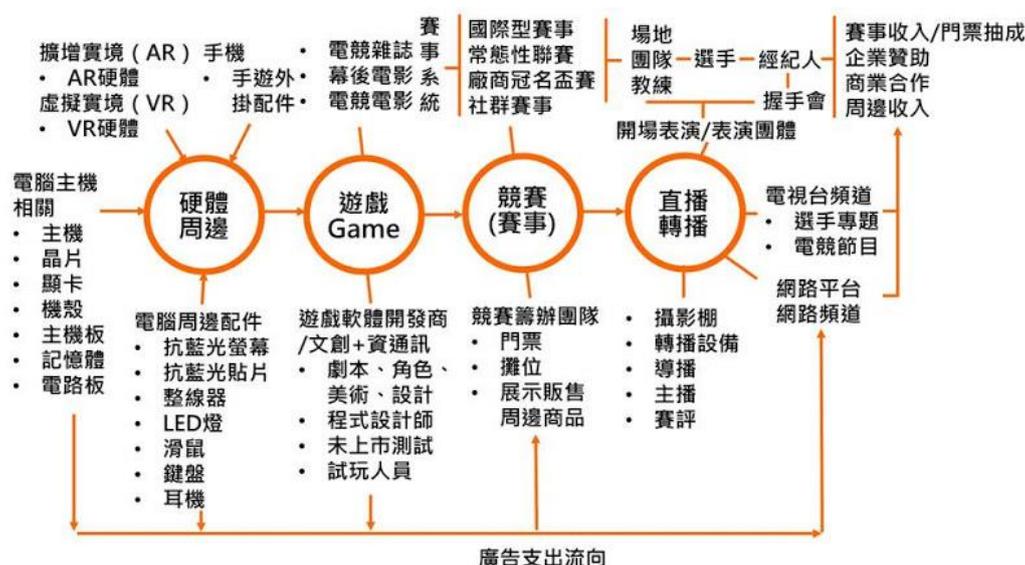
資料來源：Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

究竟電競如何創造經濟價值？圖 3.2 展示了電競業的產業鏈。首先是電競活動所帶動的周邊硬體設備，對於製造硬件的生產商來說，這些電競周邊產品的毛利非常高，電腦主機相關的零組件都可以開發適合電競使用的規格，例如高規格的滑鼠、抗藍光螢幕、耳機等。以滑鼠為例，一般的滑鼠可以賣數十港元，而電競滑鼠的售價則可以達數百至過千港元不等<sup>4</sup>。

<sup>3</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>4</sup> 錢思敏。2015 年 10 月 19 日。〈電競產業觀察 Part1：它是一整個生態系，機會可能比你想像中還大！〉，網址 <https://www.bnext.com.tw/article/37698/BN-2015-10-19-122720-77>，2018 年 1 月 15 日下載。

圖 3.2：電競業的產業鏈

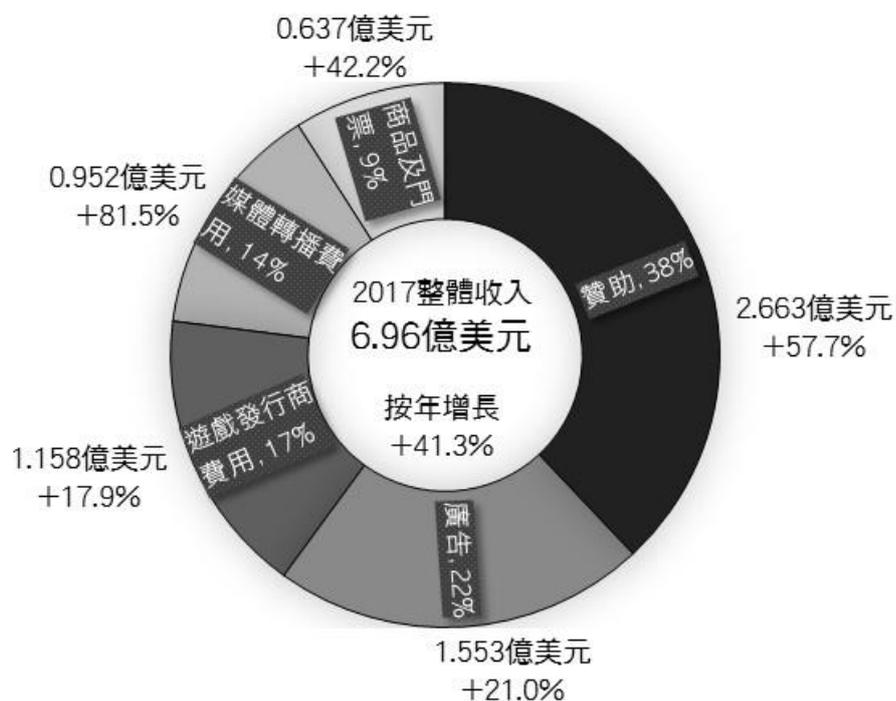


資料來源：錢思敏。2015年10月19日。〈電競產業觀察 Part1：它是一整個生態系，機會可能比你想像中還大！〉，網址 <https://www.bnnext.com.tw/article/37698/BN-2015-10-19-122720-77>，2018年1月15日下載。

至於其他方面的經濟價值，就包括遊戲、賽事，以及直播和轉播等，例如遊戲開發會涉及程式、設計和美術等，亦衍生相關的雜誌和電影產品。電競賽事可包括不同種類的世界或本地賽事，亦涉及門票、周邊商品及攤位等。除了現場觀賽，更多人會在網上觀賽，這就需要直播或轉播，需要主播、攝影、網絡工程，以至電視台及網絡轉播費用。當然，電競選手的培養及推廣也涉及多重人員及組織，例如經理人、教練、市場推廣、贊助等。而在多個環節中，均會涉及廣告機會。這些各方各面的活動和服務，均可創造大大小小的經濟價值。

根據 Newzoo 的報告（見圖 3.3），在全球電競業的收入中，贊助所佔比率最大，達 2.66 億美元，佔 38%；其次是廣告，有 1.55 億美元，佔 22%；然後是遊戲發行商費用，有 1.16 億美元，佔 17%；而媒體轉播等費用則有 9,520 萬美元，佔 14%。其餘就是商品及門票等收入。該報告又估計，全球電競業的收入會於 2020 年增長至 14.88 億美元，增長最主要來自廣告及贊助。

圖 3.3 : 2017 年全球電競業收入分布



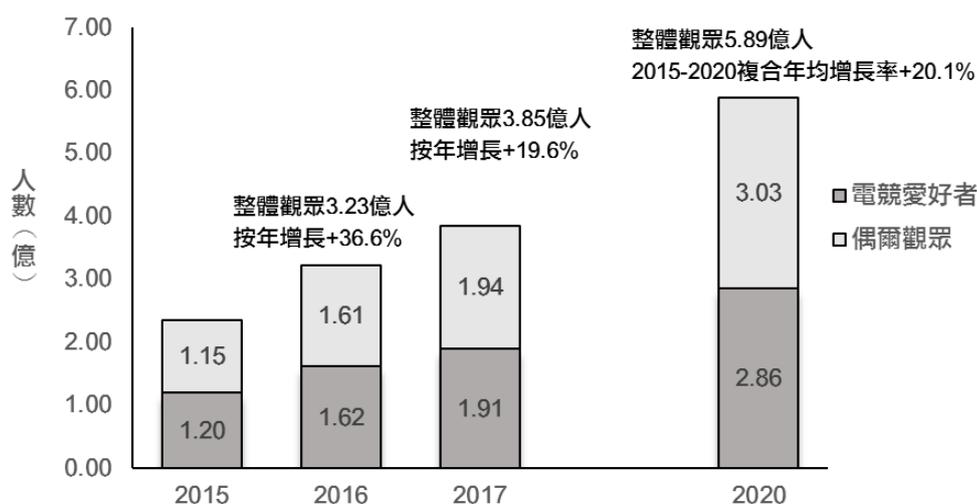
資料來源：Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

### 3.3 電競業的世界發展概況

根據 Newzoo 的《2017 全球電競市場報告》，目前電競最大的市場分別是美國、韓國和中國。2017 年全球電競觀眾達 3.85 億人；預計到 2020 年，觀眾人數將增長至 5.89 億人（見圖 3.4）。增長主要來自東南亞、中東，以及非洲地區的電視轉播及特許轉播<sup>5</sup>。

<sup>5</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

圖 3.4：全球電競觀眾增長情況



資料來源：Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

在 2016 年，全球舉辦了 424 個獎金池超過 5,000 美元的電競賽事，當中北美洲佔最多（28%），其次是西歐（26%）。來自門票的整體收入有 3,200 萬美元，而 2016 年整體賽事獎金共計達 9,330 萬美元<sup>6</sup>。

目前，電子競技共有三大世界賽事，分別為韓國的 WCG（World Cyber Games）、法國的 ESWC（Electronic Sports World Cup，電子競技運動世界盃），以及美國的 MLG 聯賽（Major League Gaming，職業遊戲大聯盟）<sup>7</sup>。

因網絡和手機普及，現時更多觀眾可在網上觀看電競。根據 Twitch<sup>8</sup> 的數據，最多人觀看的電競遊戲第一名是 LOL（League of Legends，《英雄聯盟》），2017 年 12 月的總觀看時數有 6,925 萬小時，可說是全球最流行的電競遊戲；第二名是 PUBG（PlayerUnknown's Battlegrounds，《絕地求生》），總觀看時數有 5,572 萬小時；第三位是 Hearthstone（《爐石戰記》），總觀看時數亦有 4,897 萬小時<sup>9</sup>。這

<sup>6</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>7</sup> 賴婉琳。2013 年 2 月。〈電子競技：台灣下個世界第一！？〉，《看雜誌》第 129 期，頁 56-61。

<sup>8</sup> Twitch 是 2011 年推出的遊戲軟體影音串流平台，提供平台供遊戲玩家進行遊戲過程的實況，或供遊戲賽事的轉播。

<sup>9</sup> Twitch. (2018). "Leading gaming content on Twitch worldwide in December 2017, by number of hours viewed (in millions)". Retrieved 18 January, 2018 from <https://www.statista.com/statistics/507786/leading-game-content-twitch-by-number-hours->

三個是現今世界最流行的電競遊戲。

電競愛好者的背景方面，一個於 2016 年 3 月在美國進行的電競比賽收視觀眾調查顯示，57%說自己是重度遊戲玩家，而約三分一的觀眾年齡層落在 18-24 歲之間，22%的女性及 18%的男性受訪者說自己沉迷於觀看電競賽事。男性與女性的觀看態度有別，男性會花較多時間在玩，並以一種比較、競爭的態度觀看電競比賽，而女生會以娛樂、社交的態度觀看電競比賽，也因此看得比較投入。整體來說，僅有 20%受訪者說自己是電競比賽的粉絲或沉迷者。受訪者平均每年觀看電競賽事 19 天，電競玩家每年平均花 300 美元購買屏幕、遊戲、訂閱及活動等，而非電競玩家則每年花 163 美元<sup>10</sup>。

### 3.4 香港的電競業發展概況

近年，香港青年人之間亦相當流行電競。香港旅遊發展局於 2017 年 8 月舉辦了首屆為期 3 天的電競音樂節，入場觀眾估計有 60,000 人次，而 3 場賽事共有約 500 萬人觀看全球實時直播<sup>11</sup>。活動引起了公眾對電競在香港發展的關注。

電競活動雖然在香港已開展多年，包括舉辦和直播電競比賽，但職業化的起步則較鄰近地方遲。香港於 2013 年才出現首間專營電競的企業，並成立香港首隊職業電競戰隊<sup>12</sup>。現時，香港每年舉辦的大小電競賽事不下數十項，但並沒有定期舉辦遊獲戲商官方認可的職業聯賽。以遊戲《英雄聯盟》（LOL）為例，遊戲商認可的職業聯賽 LMS 台港澳戰區職業聯賽就在台北舉行，勝出的戰隊才有資格參與世界大賽<sup>13</sup>。

在場地方面，現時香港出現不少電競館及以電競為主題的場所（例如電競酒吧），供愛好者觀看和玩電競。當中最大的網吧兼電競館位於旺角，於 2017 年開幕，佔地約 560 平方公尺，可作電競比賽場地<sup>14</sup>。唯香港現時仍缺乏大型專屬電競賽事場地，大型賽事只能在體育館或展覽

---

viewed/

<sup>10</sup> PwC. (2016). *The burgeoning evolution of eSports: From the fringes to front and center*.

<sup>11</sup> 明報。2017 年 8 月 17 日。〈電競節 500 萬網上觀眾 及預期一半 入場勝預期 內地隊勝台港澳奪冠〉。

<sup>12</sup> 李澄欣。2017。〈「香港王思聰」拓電競媒體 闖東南亞〉，《信報財經月刊》，2017 年 8 月。

<sup>13</sup> Garena Online。「League of Legends Master Series」網頁，網址 <http://lms.garena.tw/>，2018 年 1 月 18 日下載。

<sup>14</sup> 陽光網絡。2018。〈香港電競館〉，網址 <https://www.msystem.com.hk/archives/338>，2018 年 1 月 18 日下載。

場館舉行。

香港目前未有數據反映電競業的經濟規模，但據羅兵咸永道估計<sup>15</sup>，相關的遊戲業，在 2016 年的收入就有 7.42 億美元，複合年均增長率（CAGR）為 6.6%，預計未來 5 年成為娛樂及媒體行業中增長最出色的部分，當中社交及休閒遊戲的增長將高於傳統遊戲。該估計又指，香港在電競業的角色可作為電競樞紐，並擁有以下競爭優勢：

1. 東西方交匯點——舉辦全球展覽及國際競技賽事
2. 優勢的市場因素，如手機滲透率、寬頻使用容易、遊戲市場及收入等
3. 可利用急升的亞洲電競市場
4. 社交遊戲流行，可以此進行電競活動
5. 對外國遊戲沒審查
6. 政府支持

在施政方面，財政司司長於《2017-18 年度財政預算案》中，首次將電競提上議程。他提出「電子競技（e-sports）過去數年在本港和其他城市的發展迅速，甚至成為一個國際性的體育比賽項目。電子競技是一個具經濟發展潛力的新領域，有助推動本地遊戲市場和創科的發展（例如應用虛擬實景技術）。我們會邀請數碼港探討有關的最新科技及產品發展，研究進一步在本港推廣電子競技。」<sup>16</sup>由此可見，特區政府開始關注香港電競業的發展，但具體的推動政策和措施，仍有待推出。

在公眾認知和參與方面，香港互聯網註冊管理有限公司與香港浸會大學合作，於 2017 年進行了一項網上問卷調查，發現有 52% 的 18-35 歲及 41% 的 36-55 歲受訪者得知何謂電競。當中，35% 同意將電競視作傳統體育運動，32% 不同意；同時，36.1% 受訪者每月花費 \$1-\$500 在遊戲及電競活動上，9.8% 花費 \$501-\$1,000，48% 沒有花費。56.5% 受訪者認為政府應支持電競發展，只有不足 10% 人反對<sup>17</sup>。

---

<sup>15</sup> Chow, Wilson. (2017). *E-sports – New horizons for Hong Kong and the world*. Retrieved 13 October, 2017 from <http://www.dmp.hk/hkirc-esports-survey/>

<sup>16</sup> 財政司司長。2017。《2017-18 年度財政預算案》，126 段。

<sup>17</sup> 香港互聯網註冊管理有限公司網頁，網址 <http://www.dmp.hk/hkirc-esports-survey/>，2017 年 10 月 13 日下載。

### 3.5 鄰近地區的電競業發展概況與支援措施

在亞洲，電競的發展以韓國、內地及台灣的發展較顯著。以下檢視該三地的發展及支援情況，以作參考。

#### 1. 韓國

根據韓國文化產業振興院（KOCCA）發布的《2017 年大韓民國遊戲白皮書》，2016 年韓國國內遊戲市場規模為 10 兆 8,945 億韓元（101.8 億美元），比 2015 年增加了 1.6%。在進出口貿易收支方面，2016 年全年計，韓國遊戲出口額 32.8 億美元，比 2015 年微增 2%。韓國遊戲的主要出口地區包括中華圈（37.6%）、日本（18.4%）、東南亞（15.6%）、北美（11.4%）、歐洲（10.3%）。2016 年度韓國遊戲產業從業人數為 73,993 人，在該年度產生實際營業額的遊戲製作和發行從業企業為 908 家<sup>18</sup>。

韓國文化內容振興院另一份有關韓國電競現況的調查報告又顯示，韓國電競市場持續增長，2016 年韓國電競市場規模為 830 億韓元（7,752 萬美元），較 2015 年增長 14.9%；其中以電競轉播業務規模最大，市場規模為 372 億韓元（3,474 萬美元），佔 44.8%。報告顯示，韓國電競佔全球電競市場比重為 14.9%，韓國電競影響力正逐步擴大。另外，韓國電競廣告的規模達到 212 億韓元（1,980 萬美元），僅次於韓國足球與職業棒球之後，成為韓國第三大贊助規模的競技項目<sup>19</sup>。

在韓國，遊戲業與電競業的發展與該國的經濟危機有著深厚關係。在 1997 年經濟危機發生時，韓國所有產業崩潰，但該國發現遊戲業可以大量銷售獲利。於是，整個國家一起重整新的產業方向；政府和大財團全力支持做遊戲和手機、電器，該國又配置一整套教育系統和國策支持，認真制訂資訊文娛產業的國策。這包括鼓勵新一代人口大量投入資訊和文娛產業，至於上一代人口，則走向配套的服務業，例如網吧，跟遊戲相關的媒體。由於要發展遊戲業，一眾媒體也配合吹捧國內遊戲業，令開發者與消費者都產生興趣，以刺激內需<sup>20</sup>。

---

<sup>18</sup> Gamecores。2017 年 12 月 15 日。〈韓國政府公佈《2017 年大韓民國遊戲白皮書》〉，網址 <https://www.g-cores.com/articles/95002>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>19</sup> GNN 新聞。2017 年 11 月 28 日。〈韓國電競選手平均年薪約新台幣 290 萬元 韓電競產業規模約達 25 億元〉，網址 <https://gnn.gamer.com.tw/8/155798.html>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>20</sup> SOS reader。2015 年 10 月 29 日。〈韓國人如何發展電競產業？〉，網址 <https://sosreader.com/韓國人如何發展電競產業?/>，2018 年 1 月 17 日下載。

韓國政府最初主要擬定五個方向來執行：(1) 大量培育創意與遊戲人才並給予補助；(2) 全面更新對應的硬體設施；(3) 為提升相關技術，設立電競遊戲培育所；(4) 輸出國產遊戲，針對輸出企業補助；(5) 提供創立國內遊戲產業與開發金援。韓國政府又於 2004 年成立遊戲產業綜合情報系統中心（GITISS），提供遊戲產業相關知識、行銷策略等免費服務。依據各個遊戲不同領域建立社群教育，提供訊息交換空間<sup>21</sup>。

2014 年，韓國文化體育觀光局宣布 5 年計劃，斥資 1,800 億韓圓（1.7 億美元）扶植遊戲開發商，以面對國際市場的強力競爭。除了遊戲產業生產的投資外，韓國文化部又從文化入手，推出「遊戲解釋」（game literacy）計劃，希望扭轉老師和家長對遊戲的刻板印象。除了觀念的改變外，5 年計劃也致力發展下一世代的遊戲，計劃主要針對那些專業玩家、聯盟和粉絲，培育電競文化<sup>22</sup>。

韓國民間又早於 2000 年成立韓國電競協會（KeSPA），專責推廣電競相關項目，積極改變一般人對電競的負面認知，並於同年舉辦世界電子競技大賽示範賽（World Cyber Game Challenge）。在韓國政府大力支持下，這項賽事成為電競史上重大的里程碑，之後舉辦的世界電子競技大賽（WCG, World Cyber Games）亦每年舉辦，至今已成為電競界的世界殿堂賽事，影響力驚人<sup>23</sup>。

在賽事場地方面，韓國在 2005 年便建造了第一個電競館——位於首爾的龍山電競館。然而，隨着電競與遊戲人口增加，韓國政府認為電競館需要再升級以符合現有需求。因此，2015 年，韓國政府出資 1,400 萬美元，建造了有史以來最大的電競館，可容納 1,000 人以上<sup>24</sup>。目前，韓國可以進行電競比賽的專用場館共有 8 處，其中轉播電競的兩大有線電視台所擁有的比賽場館，幾乎每天都有賽事，不僅出售門票，甚至還為出戰的職業選手，舉辦與粉絲聯歡的慶功宴，獲勝選手人氣不遜於韓流明星<sup>25</sup>。

---

<sup>21</sup> 姜遠珍。2017 年 5 月 2 日。〈傾國家之力系統性發展 南韓電競產業遠拋對手〉，網址 <https://www.msn.com/zh-tw/news/other/傾國家之力系統性發展-南韓電競產業遠拋對手/ar-BBACDck>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>22</sup> 蕭超杰。2015 年 12 月 23 日。〈遊戲發展 港韓差異〉，《獨立媒體》，網址 <http://www.inmediahk.net/node/1039658>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>23</sup> 賴婉琳。2013 年 2 月。〈電子競技：台灣下個世界第一！？〉，《看雜誌》第 129 期，頁 56-61。

<sup>24</sup> 每日頭條。2016 年 12 月 27 日。〈韓國人的電子競技實力為何能稱霸世界？〉，網址 <https://kknews.cc/zh-hk/game/p8e2vqz.html>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>25</sup> 姜遠珍。2017 年 5 月 2 日。〈傾國家之力系統性發展 南韓電競產業遠拋對手〉，網址

在教育方面，韓國政府從 2013 年開始，將遊戲人才資格考試納入國家考試。遊戲設計者、遊戲程式設計者，以及遊戲繪圖設計者等人才，可獲專業認證<sup>26</sup>。

在鼓勵選手方面，電競選手現與其他運動選手看齊，只要參加世界級競賽獲得前三名或亞洲盃冠軍，就可以免除兵役<sup>27</sup>。

## 2. 內地

根據研究機構 Newzoo 的估計，2017 年內地遊戲市場規模為 275 億美元<sup>28</sup>，電競市場規模則為 1.04 億美元，佔全球電競市場 15%<sup>29</sup>。

根據《2017 中國電競發展報告》，2017 年內地電競用戶規模已達 2.2 億。在電競用戶中，81%是男性，64%是 25 歲或以下，電競用戶集中在二線城市，佔 41%。最獲得電競用戶關注的賽事級別，是職業賽事，佔 62.2%。電競用戶最願意付費的項目，是購票現場觀賽，佔 34.1%。報告指出，頂級職業賽事現場門票往往開賣便立即售罄，因此這方面還有巨大市場需求<sup>30</sup>。

在內地，電競早在 10 多年前便獲得官方正名。在 2003 年 11 月，國家體育總局正式批准，將電子競技列為第 99 個正式體育競賽項目，2011 年改批為第 78 個正式體育競賽項目<sup>31</sup>。2004 年，中華全國體育總會主辦了首屆全國電子競技運動會，目標是規範和普及電子競技運動，提高中國電子競技運動水準，向國際市場推廣電子競技運動，使中國成

---

<https://www.msn.com/zh-tw/news/otherr/傾國家之力系統性發展-南韓電競產業遠拋對手/ar-BBACDck>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>26</sup> 同上

<sup>27</sup> 同上

<sup>28</sup> Newzoo. (2017, Apr 20). "The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%". Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

<sup>29</sup> Newzoo. (2017, Feb 14). "Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles." Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>

<sup>30</sup> 企鵝智酷、騰訊電競。2017。《2017 中國電競發展報告》。網址 <http://twch.qq.com/>，2018 年 1 月 10 日下載。

<sup>31</sup> 搜狐體育。2013 年 3 月 25 日。〈電子競技組國家隊引爭議 電競和遊戲有本質不同〉，網址 <http://sports.sohu.com/20130325/n370238990.shtml>，2018 年 1 月 15 日下載。

為全球性的電子競技市場<sup>32</sup>。至 2013 年，國家體育總局更成立一支 17 人的電子競技國家隊，出戰第四屆亞洲室內運動會<sup>33</sup>。

近年，中國政府更積極發展電競業作為消費、休閒產業。2016 年 4 月，國家發展和改革委員會發出《關於促進消費帶動轉型升級的行動方案》，提出將電子競技遊戲遊藝賽事列入十大轉型升級消費行動之一，加強組織協調和監督管理，以企業為主體舉辦全國性或國際性電競遊戲遊藝賽事活動<sup>34</sup>。至 2016 年 7 月，國家體育總局亦發佈《體育產業發展「十三五」規劃》，提出以包括電競等幾項運動項目為重點，加快休閒產業發展<sup>35</sup>。

場地方面，現時有企業於內地大城市，包括深圳、廣州、上海、北京、成都、南京等，設立了大大小小的電競館，可供民眾進行休閒電競活動及大型比賽。其中最大的電競館是位於深圳的華強北電競館，面積 2,000 平方公尺，能容納 200 名觀眾，主辦機構計劃每周於館內舉辦賽事<sup>36</sup>。

至於電競的教育培訓方面，教育部於 2016 年 9 月，在《2017 高等職業學校招生申報》中，將「電子競技運動與管理」列為增補專業，培養電競產業的職業人才<sup>37</sup>。學生畢業時，可獲頒發國家承認學歷的普通高等學校專科（三年制）或本科（四年制）畢業證書。

---

<sup>32</sup> 百度百科。〈全國電子競技運動會〉，網址 <https://baike.baidu.com/item/全國電子競技運動會>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>33</sup> 搜狐體育。2013 年 3 月 25 日。〈電子競技組國家隊引爭議 電競和遊戲有本質不同〉，網址 <http://sports.sohu.com/20130325/n370238990.shtml>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>34</sup> 國家發展和改革委員會。2016。《關於促進消費帶動轉型升級的行動方案》，網址 <http://www.ndr.gov.cn>，2018 年 1 月 13 日下載。

<sup>35</sup> 國家發展和改革委員會。2016。《體育產業發展「十三五」規劃》，網址 <http://www.ndr.gov.cn>，2018 年 1 月 13 日下載。

<sup>36</sup> 鄭浩榕。2017 年 9 月 20 日。〈聯盟電競在深圳華強北開了一個 2000 平的電競館，目標是提供“拎包入住”的賽事承辦〉，網址 <http://www.lanxionsports.com/?c=posts&a=view&id=7637>，2018 年 1 月 18 日下載。

<sup>37</sup> 中國教育網。2016 年 9 月 8 日。〈教育部新增電競業將於 2017 年實行〉，網址 [http://zhuanye.eol.cn/jiedu/201609/t20160908\\_1446990.shtml](http://zhuanye.eol.cn/jiedu/201609/t20160908_1446990.shtml)，2018 年 1 月 15 日下載。

### 3. 台灣

台灣的電子遊戲及電競業發展迅速。在 2016 年全球遊戲市場收入中，台灣排名亞洲第 5，市場規模近 10 億美元。此外，台灣在遊戲市場的發展動能也明顯優於亞洲，相比 2015 和 2016 的年成長率，亞太區的遊戲市場規模成長率只有 10.7%，台灣的成長率卻高達 40%。<sup>38</sup>

根據 2017 年《Yahoo 奇摩電玩大調查》，在 2017 年，台灣 13-65 歲線上遊戲玩家中，有觀看電競直播的比例為 19.6%，約為 1,726,000 人，接近台南市的人口數目，當中超過八成來自 35 歲或以下青年人口。這批電競族群對遊戲擁有高黏著度與貢獻度，平均每天會花超過 2.5 小時玩遊戲。而他們不僅玩遊戲，也愛看別人玩遊戲，平均每次收看電競賽事直播的時間高達 79 分鐘。<sup>39</sup>

在組織與賽事發展方面，台灣的電子競技聯盟（TESL）及電子競技運動協會（CTESA）兩個電競組織，對台灣電競業起了重要的促進作用。

成立於 2008 年的台灣電子競技聯盟，是台灣將電競制度化的關鍵。聯盟是由三立電視、金星製作、華義國際、遊戲橘子、戲谷共同集資建立，並成立華義 Spider、橘子熊、電競狼三支電競隊伍，開始定期籌辦電競聯賽。聯盟又舉辦業餘電子競技聯賽 TeSL 甲組電競聯賽及校際盃等賽事，甚至在台灣大學綜合體育館主辦 SF 世界盃，並首次在電視台的運動專業頻道進行實況轉播。<sup>40</sup>

此外，台灣同樣於 2008 年成立電子競技運動協會，作為電競界和政府部門之間溝通的橋樑，兼政府與中華奧會承認之電競單項協會，負責相關教育、爭取國際性賽是在台灣舉辦、輔導台灣賽事、運動員認證與支援保障制度，以及國際交流活動等，促進台灣電競環境健全。<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Oath 看見數位行銷力。2017 年 7 月 28 日。〈2017 Yahoo 奇摩電玩大調查出爐〉，網址 <http://yahoo-emarketing.tumblr.com/post/163510930641/2017game>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>39</sup> Yahoo 奇摩電競。2017 年 7 月 21 日。〈2017 年《Yahoo 奇摩電玩大調查》：台灣電競族群達 173 萬，超過八成來自 Y 世代與 Z 世代！〉，網址 <https://tw.esports.yahoo.com/2017-《yahoo奇摩電玩大調查》：台灣電競族群達-173-萬，-063218490.html>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>40</sup> 維基百科。〈台灣電子競技聯盟〉，網址 <https://zh.wikipedia.org/wiki/台灣電子競技聯盟>，2018 年 1 月 16 日下載。

<sup>41</sup> 上報。2017 年 11 月 7 日。〈【電子競技】正名「電子競技運動」 CTESA 矢言將持續為台灣電競努力〉，網址 <https://tw.news.yahoo.com/電子競技-正名-電子競技運動-ctesa 矢言將持續為台灣電競努力-104600872.html>，2018 年 1 月 15 日下載。

在實體場地方面，台灣現時最少有三大電競館，包括在 2014 年開幕的 Garena 電競館，以及在 2017 年開幕的暴雪電競館和羅技華碩傳說電競館，佔地最大 1,653 平方公尺，座位數目由 84 個至 250 個不等。除了定期舉辦賽事外，部分電競館更創辦電競育成中心，推出實況主教學、遊戲戰技進修等課程<sup>42</sup>，為台灣的電競賽事提供長期穩定的發展空間。

至於政府的支援政策方面，台灣在 2017 年跨進了一大步。立法院於該年 11 月通過修訂案，將電競正式納入運動產業，令電競得到政府大力支援，以促進台灣電競業的發展。

現時，政府對促進電競業發展的具體措施<sup>43</sup>包括：

- a. 將電競正式納入運動產業，與其他體育賽事享有同等地位。
- b. 政府提供 10 個免服兵役的名額，供符合條件的電競選手申請替代役資格<sup>44</sup>。
- c. 電競選手比照其他體育項目，享有中華台北隊的選拔、培訓、賽事及獎章等資源。
- d. 電競賽事享有稅賦優惠，包括參與賽事、觀看賽事或台灣自製運動商品消費支出等，每年共 20,000 元新台幣的綜合所得稅扣除額。
- e. 政府主管機關需編列預算，優先補助高中以下學生，參與或觀賞包括電競之運動競技或表演。

---

「CTESA 中華民國電子競技運動協會」facebook 專頁，網址 <https://www.facebook.com/pg/CTESA-中華民國電子競技運動協會-222298004525334/about/>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>42</sup> 蘋果日報（台灣）。2017 年 8 月 8 日。〈遊戲熱 3 大電競館拼人氣〉，網址 <https://tw.appledaily.com/lifestyle/daily/20170808/37741270>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>43</sup> TangBao。2017 年 11 月 7 日。〈電競是運動！立院三讀納入運動產業，允許政府投資〉，網址 <https://www.4gamers.com.tw/news/detail/33619/legislative-yuan-gaming-into-sport-industry-passes-third-reading>，2018 年 1 月 13 日下載。

維基文庫。〈運動產業發展條例（民國 106 年）〉，網址 [https://zh.wikisource.org/zh-hant/運動產業發展條例\\_\(民國\\_106\\_年\)](https://zh.wikisource.org/zh-hant/運動產業發展條例_(民國_106_年))，2018 年 1 月 13 日下載。

陳志祥、朱真楷。2017 年 11 月 8 日。〈電競納入運動產業 就是要 KO 南韓！〉，《中時電子報》，網址 <http://www.chinatimes.com/newspapers/20171108000367-260114>，2018 年 1 月 13 日下載。

<sup>44</sup> 曾慧青。2017 年 4 月 26 日。〈臺灣電子競技產業的發展策略研析〉，《國政研究報告》，網址 <http://www.npf.org.tw/2/16859>，2018 年 1 月 13 日下載。

- f. 經政府主管機關列入培育的運動員，包括電選選手，可設置專戶，接收個人對運動員的捐贈，並享所得稅扣除額。
- g. 允許各級政府、公營事業配合政府體育政策暨運動產業發展計劃進行投資，股份比例不得過半，當中包括電競業。
- h. 政府主管機關採取適當輔導或獎助措施，對包括電競業之運動產業作出支持，包括：
  - i. 建立異業合作模式，提供創新商品或創新服務。
  - ii. 拓展國際市場、建立自有品牌。
  - iii. 辦理運動產業產學合作、創業育成及輔導。
  - iv. 培植運動產業專業人才。
  - v. 建立產業配對及交流資訊平台、蒐集產業市場資訊。
  - vi. 運用資訊科技提升運動產業服務品質或提高運動產業競爭力。
  - vii. 提供運動產業貸款利息補貼及信用保證。
  - viii. 提升重大國際賽事之觀賞人口。
  - ix. 民眾從事觀賞性或參與性運動消費支出。
  - x. 整合地方資源推動運動產業發展。
  - xi. 運動場館設施之興建與營運。
  - xii. 推展運動產業研發、生產、行銷、推廣及授權等產業活動。
  - xiii. 其他促進運動產業發展之事項。

## 第四章 持分者對香港電競業發展的看法

本章綜合受訪電競業持分者對香港電競業發展的看法，當中包括行業發展趨勢、行業發展限制、人才培訓、公眾及青年的態度，以及改善行業發展環境的建議等。受訪者包括 7 位專家、學者，以及共 20 位來自聚焦小組及個案訪問的年輕行業工作者、電競玩家及觀眾。結果闡述如下：

### 4.1 專家、學者對香港電競業發展的看法

綜合受訪專家、學者的訪問，以下歸納他們對行業發展狀況和限制、人才培訓、公眾與青年態度方面的看法，以及有助改善行業發展環境的建議。

#### 4.1.1 青年與電競

##### 1. 電競是青年流行文化的一部分，能為青年多元化出路提供契機。

電競與青年的關係緊密。電競的主要玩家和觀眾是青年人，而青年人之間亦頗流行電競；同時，電競是部分青年人心目中的夢想事業。電競業在香港的發展處於起步階段，具體運作上涉及多種不同工作，能為青年提供不同的事業發展機會。

不少受訪專家均認同，電競及電子遊戲屬青年流行文化的一部分，理應受到重視，並獲得途徑發展成個人事業。

*「動漫和遊戲是青年政策的重點，青年人希望投身當中。」*

*(彭子傑先生/香港數碼娛樂協會會長)*

*「電競是青年人之間最流行的職業、最流行的社交行為，10 個有 9 個半都會打機，當中 3、4 個會認識電競，是青年不可或缺的一部分。」*

*(張焯然先生/英皇電競營運總監)*

*「青年人參加電競比賽不是單單停留在玩的層次，他們把電競視為夢想及事業，認真看待。」*

*(梁雅姿女士/香港學生電競總會創辦人及主席)*

不少人誤以為以電競作事業就是指成為職業電競選手。其實，除了職業電競選手這種少數人的職業外，環繞電競的職業還有不少，例如電競團隊中的訓練及輔助人員、經理人、廣告及宣傳人員、設計師、主播、活動統籌及管理人員等。此等工作亦能為青年提供可轉移的能力，讓他們可同時服務於電競業及其他行業。有受訪者表示，不少喜歡電競並希望以此為職業的青年人，在更深入了解電競和自己的專長後，會更有動力選擇這些與電競相關的工作，或者選擇相關的課程，推動他們追求自己心目中的理想職業。

「我們並不是培訓他們成為職業選手，而是鼓勵他們追尋夢想，加上提供相關的支援，例如介紹他們到相關公司工作或報讀相關的課程。我們要讓他們明白，投身電競行業不是只有職業選手一種出路，亦可以從事電競行業的廣告平面設計、舞台設計、經理人、教練等。最近就有一位剛考完文憑試的青年參與計劃，他比賽技術一般，但又想從事熱愛的電競行業，最後決定向電競設計方面發展，並透過相關的實習工作汲取經驗。」

(黃靜怡女士/賽馬會網上青年外展服務——  
明愛連線 Teen 地團隊主任)

## 2. 青年投身電競事業的主要壓力來自家人與學校

雖然電競是青年文化的一部分，但實際有機會投身該行業的青年為數不多。受訪者表示，其主要原因，是在家長和學校心目中，電競形象負面，一來認為電競等同打機及浪費時間玩樂，二來亦不相信電競能提供穩定的事業發展空間，甚至連收入也不穩定。因此，若青年人希望選擇投身電競相關工作，最大阻力其實來自家長及學校。

*“There is interest among young Hongkongers to work in the games industry. However, e-sports specifically is not yet well established. In the past, some of my students told me that their parents were not supportive of choosing game development career and were therefore worried. Games industry salaries remain relatively low as well as available entry-level jobs in e-sports. Regarding the current state of e-sports in Hong Kong, I can understand why some of their parents are concerned.”*

(Dr. Hanna Wirman/香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授)

「今時今日，隨著電競的流行，參加者愈來愈多。而面對的困難主要是學校、家長及長輩的壓力；多數家長並不認同電競概念，甚至禁止子女參加。這令我們遭受到相當大的阻力。面對誤解，我們以外國的經驗作解釋，通常會帶同計劃書到不同的學校向校長解釋電競的概念。」

(梁雅姿女士/香港學生電競總會創辦人及主席)

「最困難是向家長解釋『電競不等於打機』。青年人要從事職業選手，家人支持十分重要，始終他們的工作並非主流，加上早期的薪水不高，所受的壓力更大。」

(黃靜怡女士/賽馬會網上青年外展服務——  
明愛連線 Teen 地團隊主任)

#### 4.1.2 電競業在香港的發展

##### 1. 電競本身具經濟價值，但香港電競業的發展仍有相當不足。

電競在香港以至世界各地有持續的發展。根據羅兵咸永道的估計，2017 年全球觀眾達 1 億 9,100 萬人<sup>1</sup>。而根據 Newzoo 的推算，2017 年全球電競觀眾更達 3 億 8,500 萬人；預計到 2020 年，觀眾人數將增長至 5 億 8,900 萬人。增長主要來自東南亞、中東以及非洲地區的電視轉播及特許轉播<sup>2</sup>。受訪專家亦認為，香港、亞洲以至世界各地有相當龐大的電競觀眾群，而且將有愈來愈多人以電子形式進行娛樂和競技，因此未來電競將持續流行的發展方向，不容置疑。

同時，受訪者亦認為，電競在香港有明確的經濟前景，能從不同方面提供經濟價值，包括來自選手／戰隊及愛好者產品、賽事、電子產品、場地及活動、廣播及轉播權、廣告及贊助等方面的收益。若香港電競業同時能拓展外地觀眾，做到服務輸出，將對香港經濟有一定好處。此外，電競發展蓬勃，亦會對遊戲及周邊行業帶來正面的宣傳效果。

---

<sup>1</sup> Chow, Wilson. (2017). *E-sports – New horizons for Hong Kong and the world*. Retrieved 13 October, 2017 from <http://www.dmp.hk/hkirc-esports-survey/>

<sup>2</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

「純以全世界的數字看，遊戲市值已過了 1,000 億美元，但電競產業只值 6 億多美元，可見發展空間很大。如果香港能把握機會，商機會更大。不過，本地遊戲開發商暫時沒有直接獲益，卻令大眾更留意遊戲界，有助推廣。」

(彭子傑先生/香港數碼娛樂協會會長)

「電競是一項可輸出的產業，商機不受地區、文化及市場局限。第一，電競比賽會衍生很多周邊產品，除了選手外，亦有俱樂部和戰隊，他們的戰衣、贊助商 logo，都似足球隊般有商業贊助。另外，他們會推出自己的 figure 等。第二是比賽的門票收入，或購買贊助商產品換票，收入更勝演唱會。電競也有線上收入，沒有語言障礙，全世界的人都看得懂比賽，可以收線上廣播費。第三是教育、周邊配套人員培訓。另外就是舉辦活動。」

(張焯然先生/英皇電競營運總監)

「在外國，電競已經發展流行了很多年，至今熱潮不退反升。隨著電子化的趨勢，電競作為電子化的時代產物，只會愈來愈流行。」

(梁雅姿女士/香港學生電競總會創辦人及主席)

有受訪者表示，香港在發展電競上有獨特的優勢，包括地理位置佳、網速穩定，有利舉辦賽事。不過，現時行業發展十分不足，相關行業如資訊科技業及遊戲業暫時未獲得具體益處。雖然行業有發展潛力，但各方面的配套仍有待加強。

「現時香港的電競業發展有很多不足，包括非香港研發硬件、未達電競級數的軟件及遊戲等，反而發展模式類似邀請外國歌手來港演唱一樣，儼如演藝業。所以香港除了可舉辦比賽外，其他配套缺乏。部分公司或希望研發電競遊戲，但亦有不少限制，包括推廣、宣傳等。對資訊科技業來說，除了經銷硬件及遊戲外，現時實際幫助不大。」

(方保僑先生/香港資訊科技商會榮譽會長)

「近年電競業發展蓬勃，其中重要原因是網上直播平台的成長，全世界可藉此觀看。香港在這方面的發展比較落後，但網絡速度快而且穩定，很適合舉辦大型電競比賽；而作為東南亞的交匯處，香港更有地利作線下賽場地，這是其他地區欠缺的優勢。縱使香港有優勢，但與外國的差距慢慢收窄，所以要加快腳步發展。」

(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)

## 2. 大眾對電競的認知有限和負面，缺乏認同。

由於電競需要大量觀眾，因此需要得到大眾的認同和支持，行業才能蓬勃發展。在內地、韓國、台灣，以至美國等地，大眾對電競都有較廣泛的認知，令該些地區的電競業有較佳發展。但受訪的專家、學者就指出，香港市民缺乏對電競的認知，誤以為電競相等於打機，並往往認為這是浪費時間的活動，印象負面，令電競缺乏支持和認同，妨礙其發展。

「公眾對電競業產值的認同尚有待進步，可能是因為文化問題，但情況持續有改善。」

(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)

*“I believe that if there was stronger official support for e-sports, game designers and players would have more social capital and be better recognized. E-sports is still a somewhat unknown and often negative thing for many Hong Kong people, especially the parents. If more large events were held, it would definitely draw more attention and help to promote e-sports and the game industry.”*

(Dr. Hanna Wirman/香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授)

## 3. 缺乏穩定和專門場地，導致欠缺大型聯賽，行業發展受到限制，也令本地人才流失。

舉辦賽事是電競的焦點。雖然部分小型和初級賽事可於網上進行，但大型和重要賽事必須於實體地點進行。受訪專家均同意，電競比賽對凝聚氣氛及引起迴響起著關鍵作用，但香港缺乏專門和合適的大型場地，

當中包括需配備合適的電子設備，以及快速網絡，可作恆常比賽，故此大型賽事往往難以舉辦，而小型賽事更需借用其他場地如電器用品店或網吧等，極為不便。此外，大型場地也有利舉辦本地聯賽，吸引高質素的選手參賽，同時有機會讓他們被招募到職業戰隊當中。

*「電競要搞比賽增加曝光率，直到有一定迴響，衍生周邊產品，才有穩健的經濟效應。所以需要大量玩家和觀眾，才有良性的互動反應，否則一定蝕錢。場地也是關鍵，政府應支援電競場地，有場地自然有聯賽，行業有成長空間，就有相關課程和人才。」*

*(彭子傑先生/香港數碼娛樂協會會長)*

*「相較內地、台灣、韓國等地，香港較少撥資源發展電競場地。電競場地要求較高，因為很重視氣氛，有氣氛才能吸引觀眾和贊助商投入，繼而幫助行業發展。台灣剛通過電競為體育項目，政府每年提供每人 20,000 台幣免稅額看比賽，有電競場地才可以持續舉辦比賽，才可吸引青年成為選手。所以要有足夠配套的場地，才能培養市民觀賽的習慣，然後持續有比賽，吸引新人入行。選手培訓方面，可以透過聯賽形式揀選。」*

*(張焯然先生/英皇電競營運總監)*

*「電競要在香港成功發展，最需要無疑是場地。雖然比賽初期，選手可以透過線上進行比賽，但至決賽時需要一個齊整及設備完備的場地。然而，在資金短絀情況下，成功尋找一個合適的場地十分困難，既要有足夠空間容納眾多電子設備，又要有快速的網絡。商業公司通常只會對大型活動提供贊助，但要發展電競，恆常比賽不可或缺。」*

*(梁雅姿女士/香港學生電競總會創辦人及主席)*

由於缺乏大型賽事，香港電競業的發展受到相當限制，難以吸引人才投身。有受訪者更表示，這情況導致人才進一步流失，情況值得關注。

*“It’s a growing business but the business is not properly in place yet. Those people who are successful in e-sports are actually leaving Hong Kong, to those countries that are much more developed and with more government support in e-sports,*

*for example, South Korea and mainland China."*

*(Dr. Hanna Wirman/香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授)*

#### **4. 吸引青年人當選手的誘因不足**

在香港，選擇成為職業電競選手有一定困難。雖然 2022 年杭州亞運會已將電競列為正式比賽項目，但香港對電競選手的支持度仍低。現時，特區政府主要對精英體育項目的精英運動員提供支援，而香港的精英體育項目是根據「精英資助」評核計劃去選定，該計劃的評核準則，是來自香港運動員於世界大型賽事所取得的成績而定<sup>3</sup>。由於電競在香港的發展較慢，暫時未能獲選入精英體育項目，因此即使屬精英的職業電競選手，也不能獲得政府的支援，包括穩定津貼和培訓。同時，職業電競選手的生涯短暫，在退役後，再進修的機會沒有保障，影響就業出路，令有志當職業電競選手的青年卻步。

受訪的專家表示，香港可參考內地及韓國的做法，讓職業電競選手退役後獲得進修機會，使他們可轉任相關工作。

*「很多電競選手的家長都擔心其前景，但事實上與一般運動比較，兩者的生涯長短亦差不多，主要視乎如何作生涯規劃。參考內地及外國的經驗，韓國職業選手退役後，可獲得精英運動員資格，在大學進修；但香港缺乏類似例子。韓國退役選手亦可以擔任其他職位，公司會提供教練、主播等培訓。另有不少選手轉行任職市場管理人才，大部分均繼續留在行內擔任教練。」*

*(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)*

#### **5. 香港缺乏電競相關專業課程，導致後勤及周邊工作人才不足。**

除了大眾認識的選手外，如前所述，其實要發展電競業，還需其他相關人才，例如戰隊管理人員、活動策劃及組織者、設計師、市場營銷人員、宣傳人員等。雖然香港的商用服務業人才不少，但受訪專家、學者指出，一般對電競沒有深入認識的商用服務業人才，難以擔當這些後勤及周邊職務；相反，單單為電競玩家而無商用服務知識者，亦未能應付相關工作。換句話說，行業需要同時深入了解電競，以及具備其他專門知識的人才，參與行業的工作。但是，現時同時具備兩方面知識的人才很

---

<sup>3</sup> 香港體育學院網頁。網址 <https://www.hksi.org.hk/tc/>，2018 年 1 月 3 日下載。

少。

*“First, we need the trainers and managers to run the teams. Second, we need the community managers to take care of online discussions and the crews to take care of event organizations. Also, we need network providers and game designers to create new games. Educators, like some secondary schools have game literacy in their curriculum, is also an important contributor. Global and local sponsors also play an important role.”*

*(Dr. Hanna Wirman/香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授)*

「除了電競選手外，幕前亦需要主播，有如足球比賽的評述員一樣，但在香港則比較少。幕後人員如導播亦十分重要，好像電視台的導演一樣，這類人才在全球都十分缺乏，全香港更大約只有5、6個左右。幕後人員需要接觸電腦程式，更需要電競知識，所以投身者很少。」

*(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)*

「更重要是培訓電競產業周邊人才，例如公關、後期製作等，未來的亞運、奧運有品牌促銷活動，極需相關人才，但香港缺乏這類人才，即使有營銷、搞活動的人，又有多少人明白電競呢？玩電競的青年人讀不成書，不了解營銷，但做營銷的人又不明白電競核心元素，做出來效果『唔夠型』，不能吸引青年人參加。」

*(張焯然先生/英皇電競營運總監)*

歸咎後勤及周邊人才不足的原因，受訪者分析，是由於香港欠缺正規人才培訓途徑，甚少這類後勤服務的正式課程，反觀內地已有大學開辦電競相關學位課程培養人才。現時青年人若希望從事電競後勤工作，多是從加入電競公司開始，而並非從專業培訓開始。

「入行途徑方面，第一，國外及內地合共有7所大學有提供相關電競課程，但收生要求很高，大約等於高考2A左右。第二，從電競公司著手。以我為例，都是由擔任電競公司主播入行，再投身戰隊教練尋找機會。培養途徑十分不足，因為本身固有的人才

已經十分缺乏，更遑論培訓新一代入行。」

(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)

### 4.1.3 受訪專家、學者的建議

#### 1. 政府推動電競業需有決心及長遠策略，並針對改善行業發展環境而提供所需協助。

受訪的專家普遍認同，特區政府有需要支援電競業在香港發展，但前提是要對行業有充分了解，並訂立協助行業發展的目標及制訂長遠策略。例如，從電競形象、轉播及擴大觀眾群、舉辦賽事、培訓選手等多方面著手提供協助，改善電競業的發展環境，而非單是提供一次性資助作個別用途。有受訪者建議，香港可參考台北市政府的方案，從協助正名、推廣電競賽事、產業扶植、人才培育等方向<sup>4</sup>協助行業，例如提供場地免租優惠及稅務優惠方案等。

「在香港發展電競的問題是缺乏焦點，政策上雖然有不少構思，但往往缺乏針對性。放眼全世界，每地方其實都具潛力發展電競，但不只是軟件問題，推廣並使電競普及所遇到的困難並不少，這是大家需要思考的焦點。」

(方保僑先生/香港資訊科技商會榮譽會長)

「政府應研究如何發展電競業，我曾與政府代表多次商討，但官員不太清楚電競業的營運模式，這其實難以協助發展。參考台北政府，他們會提供場地、免租優惠等讓市民參與，而稅務優惠等政策支援亦十分足夠。」

(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)

「政府需要長遠策略，業界擔心電競被視為讀不成書的玩意。電競是健全的上下游產業鏈，包括遊戲開發、硬件開發、宣傳、選手訓練、轉播等，必須兼顧上下游。韓國如此成功，跟政府的決心有關。」

(彭子傑先生/香港數碼娛樂協會會長)

---

<sup>4</sup> TangBao. 2017年11月26日。《最強 BYOC 登入 WirForce，柯 P：電競發展需要更多場館》，網址 <https://www.4gamers.com.tw/news/detail/33780/taipei-mayor-attends-taipei-esport-tournament-grand-final-wirforce-2017>，2018年1月3日下載。

## 2. 建立電競的正面形象

電競在香港的形象負面，是令行業難以大幅發展的重要因素。因此，受訪者均同意，最需要扭轉這種情況，而政府在這方面可扮演重要角色。首先，政府可帶頭建立電競的正面形象，包括協助舉辦與電競相關的盛事，將電競等同運動作出正面推廣，而並非將電競描繪成無法升學青年的出路。其次，若電競活動可多元地發展，例如涵蓋更多不同階層的人，以及包括不同種類的遊戲，將有助提升電競自身的形象。

「政府扮演十分重要的角色，政策的配合有效令電競行業形象變得正面。例如台灣政府官員十分支持電競，甚至到現場觀看比賽，在這種氣氛帶動下，台灣社會普遍對電競的印象正面。因此，我建議政府可以推動不同公司支持電競，共同把電競比賽昇華為一種世界性盛事，讓公眾明白到從事電競業也是一個新出路。」

(黃靜怡女士/賽馬會網上青年外展服務——  
明愛連線 Teen 地團隊主任)

「在言論層面，政府應讓年輕人認識電競是專業，建立正面形象。政府宣傳動漫時，會說『讀不成書也可以做動漫』，這說法很惡劣。電競不是讀不成書的水泡，電競選手是運動員，公眾應該尊重。因為電競選手跟運動員都是經過刻苦練習，萬中挑一，職業周期亦相若。」

(彭子傑先生/香港數碼娛樂協會會長)

*“Playing games has been negatively portrayed by the media for a long time, so fighting the social stigma can be a challenge. We should promote inclusivity and diversity in e-sports. I hope that e-sports industry in Hong Kong can be open to all social classes, both men and women. If there is a guideline or recommendation issued by the government, people would be willing and interested to consider diversity issues.”*

(Dr. Hanna Wirman/香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授)

### 3. 增加舉辦大型電競賽事的場地

受訪者又普遍認為，香港需恆常地舉辦電競賽事，才能保持香港電競選手的水平，以及大眾對電競的熱情，讓電競在香港有所發展。不過，舉辦電競賽事往往會遇到場地不足或不適合作電競賽事的問題。此外，有受訪者指出，現時香港的電競賽事，普遍未獲遊戲生產商認證，影響賽事的可觀性及選手參加的動力，政府宜在這方面介入協助。

*「由於電競比賽是整個產業的靈魂，如何順利舉辦比賽是重要的，雖然我們有舉辦電競比賽，但仍未獲遊戲生產商的認證，這一點單靠商家宣傳是孤掌難鳴的。政府應從中介入。」*

*(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)*

*「以台灣為例，政府開設電競館，讓參賽者有一個正式比賽的舞台，令參賽者感到光榮。而不是像香港，即使大型比賽，也可能只在網吧或數碼港的小房間舉辦，選手缺乏一個發光發熱的舞台。此外，政府可以提供更多資金予剛成立的電競公司，讓他們站穩陣腳，令市場能夠有更多電競公司，舉辦不同的比賽，百花齊放。」*

*(梁雅姿女士/香港學生電競總會創辦人及主席)*

### 4. 增加播放途徑

有受訪者認為，香港觀眾較喜歡收看外地的電競賽事，令本地賽事的收視不高，不利於推廣香港電競。在增加觀眾群方面，受訪者認為，應從增加播放途徑入手，特別是一些大眾方便及容易收看的播放途徑，例如透過措施，鼓勵電視台在免費電視頻道播放等。

*「香港電競缺乏傳統的播放平台。韓國電視頻道會播放電競聯賽，所以香港政府可以透過政策，鼓勵或津貼電視台播放，透過傳統播放平台增加電競觀眾，不局限於網上。」*

*(彭子傑先生/香港數碼娛樂協會會長)*

## 5. 為有志投身電競的青年提供認可培訓及支援

針對青年當職業電競選手誘因不足，以及後勤與周邊人才缺乏的問題，有受訪者認為，當局應將電競視作正式的體育項目，並為職業選手提供運動員培訓及支援，例如退役後的進修及生涯規劃，以吸引有潛質的青年成為職業選手。此外，在教育培訓方面，可開辦一些官方認可課程，或認可現時坊間的課程，讓青年人完成課程後可取得一定資歷；亦有受訪學者觀察到，因電競對男性吸引力較大，女性在此行業的發展機會可能相對較差，因此建議在教育培訓上，提出對女性更加友善的方案。

*「政府未必需要提供大量資金，反而應從運動員資格、培訓方面入手。官方認可對培訓課程是有推動作用，我們學院亦有相關認證例如毅進計劃等。」*

*(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)*

*“There are still much more male e-sport players in the community, and the government might invest more resources to make the e-sport community more welcoming to women.”*

*(Dr. Hanna Wirman/香港理工大學設計學院遊戲設計助理教授)*

### 4.2 年輕電競業工作者、電競玩家及觀眾對香港電競業發展的看法

綜合年輕電競業工作者、電競玩家及觀眾的聚焦小組訪談及個案訪問，以下歸納他們對電競及其行業發展的看法、青年從事電競業的憂慮和困難，以及有助改善青年在電競業發展環境的建議。

#### 4.2.1 受訪者對電競及其發展的看法

##### 1. 電競在部分青年之間非常流行，不少青年有興趣從事相關工作。

研究所接觸的年輕受訪者都有玩電競或觀看電競的經驗，部分更從事相關行業。這些受訪者普遍表示，電競是他們十分喜愛的活動，不僅因為活動本身吸引，可以鍛煉腦筋、技術和反應，更是朋友之間共同興趣，可以增加社交圈的話題。

「我觀看電競的最主要原因是讓我有追上潮流的感覺，亦會留意選手的攻略，從中學習技巧。至於玩電競，朋友閒談間可以增加話題，亦可以用來消磨時間，跟朋友比較時會更有自信心。」

(個案 16/男/20 歲/玩家)<sup>5</sup>

「大約一星期玩兩、三日，而觀看電競因手機關係，基本上每天都有看。電競遊戲的技術探究層次很深，每次對戰都與真人對打，過程中要求參與者具備很好的技術、反應時間等，猶如運動一樣。」

(個案 15/男/25 歲/玩家)

同時，不少受訪者對從事電競相關工作都感到興趣，他們從自身的專長或專業出發，認為自己可以在工作中與電競聯繫，例如：修讀心理學者希望成為電競的心理治療師、從事媒體工作的受訪者期望在媒體中推廣電競、修讀活動統籌的受訪者有意籌備電競活動、本身是社工的受訪者希望輔導有電競興趣的青年，部分受訪者甚至直接從事電競製作或成為職業選手等。他們普遍認為，有機會利用自己的工作專長，結合興趣去發揮，是很愉快的事。

「電競業算是新興產業，尚有很大的發展潛力。我對電競有興趣，我從事媒體工作，所以如果有機會我亦願意嘗試。我會選擇推廣工作，這比較貼合我的專長及現時職業。」

(個案 15/男/25 歲/玩家)

「我有興趣做心理治療、分析師。我是修讀心理學的，以前曾作賽，會明白比賽表現很視乎心理質素。」

(個案 4/男/28 歲/玩家)

「我很想研究打機的心態，想知道青年人對打機的看法，想研究當中的學問，包括戰術、心態，亦想舉辦一些體驗活動。」

(個案 7/男/25 歲/玩家)

---

<sup>5</sup> 括號內載該引述談話的受訪者資料，依次為個案編號/性別/年齡/與電競之關係。

「我本身讀的科目是有關於活動統籌，如果有機會籌備電競相關的活動，我是絕對樂意參與的。」

(個案 16/男/20 歲/玩家)

「我想做全職的電競選手，有私人教練，我即將可以做到。」

(個案 5/女/19 歲/玩家)

## 2. 電競業發展未成熟，活動及比賽不足，令願意投身的青年欠缺機會。

雖然對電競業有興趣的青年為數不少，但只有少數青年能真正投身其中。受訪者分析的主要原因，是雖然香港存在網絡速度快而穩定，香港人又懂兩文三語方便連繫世界的基本優勢，但問題在於行業在香港發展未成熟，欠缺規模，亦未建立成熟的產業鏈，令可供從事的職位不足，發展機會有限。與鄰近地區如內地及台灣比較，香港電競業發展非常落後。

「優勢在於香港是國際城市，方便來港，我聽說因為簽證問題而令到選手不能去某地方作賽。而且遊戲也著重網速，香港到處都玩到，可以孕育到選手。」

(個案 1/男/24 歲/玩家)

「香港人懂得兩文三語，可以連繫世界。」

(個案 16/男/20 歲/玩家)

「相對於內地及台灣等周邊地區，我認為香港的電競業尚未成熟，但我看見很多大集團也開始投資參與，顯示有一定商機。」

(個案 15/男/25 歲/玩家)

「現在整個產業鏈都未形成，有戰隊也是到海外作賽。現在有人開始做製作公司，做活動直播等，這些都有很清晰的想法。看到自己在電競有定位，就會較為容易賺到錢。」

(個案 4/男/28 歲/玩家)

香港電競行業發展未成熟，展現在活動及賽事數量不足。電競的基本元素是比賽，有各類大大小小的比賽，才能提供機會給選手發揮，並讓人觀看，吸引觀眾入場，亦吸引贊助商贊助賽事，同時提供各類不同的相關工作機會，創造經濟價值。可是，受訪者認為，現時香港電競活動及賽事數量太少，當中包括業餘或職業賽；而香港也沒有聯賽，導致工作機會太少，未能培養及留住人才，變相也未能帶動比賽風氣。

有從事電競工作的受訪者表示，為了生計而要直播不同遊戲的賽事，有時會更因工作不足而生活頓成問題，新人更遑論有發揮機會。有受訪職業選手表示，自己期望能贏取大型賽事，無奈比賽太少，欠缺發揮機會。有自行開設電競公司的受訪者指，現時香港電競活動不足，導致香港電競業淪為台灣電競業的附屬品，人才更流失至內地和台灣。

*「比賽宣傳在港實在很少，很少知道有甚麼比賽，因為很多遊戲都由台灣及韓國開發，即使可以去海外作賽，但都不會去，因為要花錢。」*

*(個案 6/男/18 歲/玩家)*

*「傳統行業需要權威人士帶頭培養新人，但香港電競圈最權威的人，仍處於摸索階段，難有系統地培訓新人。加上香港活動不足，新人缺乏機會，有些大型賽事搞得很差，但業界即使想改善，也沒有活動可以實踐。」*

*(個案 12/男/23 歲/電競主播及分析師)*

*「內地由於文字差異，有活動亦不會理睬香港；台灣雖然用繁體字，但因為人口基數大，所有賽事都在台灣舉行，香港淪為附屬品，可有可無。在普及率低的情況下，各地遊戲商不會在香港搞活動，令香港無法產生聯賽，人才自然流到內地和台灣，當地也有更多謀生途徑，例如內地有大量直播平台，工餘可以賺錢。結果形成惡性循環，人才不斷流失，普及率問題更難解決。不過，最困難的時期已過去，近年情況好轉，甚至有贊助商主動接洽。至 2017 年，政府帶頭提及電競，商家更願意出錢投資。」*

*(個案 9/男/25 歲/電競製作)*

「比賽少，參賽隊伍亦少，一隊只有數人，職業選手僧多粥少，很難突圍而出。而且香港電競只有《LOL》，不像外國流行《CS:GO》、《Starcraft》等遊戲，不夠平均。」

(個案 13/男/21 歲/電競活動助理)

「我希望主播有穩定收入，始終香港沒有聯賽，甚至沒有直播台港澳聯賽。我為了生計，每月要直播不同遊戲，又要倚賴公司給機會，不順利時連基本生活也成問題。」

(個案 11/男/20 歲/電競主播)

「我希望可舉辦更多的大型比賽以發掘更多人才，比賽的類型可以更多元化、例如舉辦更多的女子比賽。老實說，我現時也不知道下場比賽時間，難免感到挫敗。更多的比賽才能讓參賽者得到更大的動力，對將來前景更加有信心。」

(個案 20/女/20 歲/電競選手)

### **3. 受訪青年認為電競有機會引起沉迷問題，但會否影響身心健康則視乎整體生活作息的管理。**

部分社會人士關注電競可能引起的沉迷問題；受訪者認為問題不大。他們普遍認為，沉迷是有可能發生的事，而且會對日常生活產生壞影響，但沉迷並不限於電競，花太多時間在任何活動都可能出現沉迷問題；而且會否沉迷，主要視乎個人有否管理好整體生活、工作與作息時間，只要本身生活充實健康，就不會引起沉迷問題。有受訪高中生就表示，自己曾經花太多時間在電競上，甚至玩至通宵達旦，現時已因應生活和學習需要而減少玩電競。

「要是沉迷下去的話，都會很影響學業功課，也會拖延去做其他事，但這也是很靠自己控制時間，這都是有難度的。這視乎遊戲的設計，會否很容易令人沉迷。」

(個案 8/女/22 歲/觀眾)

「視乎個人。如果在現實生活沒有目標、游手好閒，又沒有朋友，很容易躲在家中沉迷電競。相反，如果有理想和充實的生活，只

視電競為休閒活動，就不會沉迷。」

(個案 19/女/19 歲/玩家)

## 4.2.2 從事電競的憂慮及困難

### 1. 電競形象負面，令有志投身的青年欠缺社會及家人支持。

如果希望選擇電競作事業，青年人又會遇到甚麼困難呢？受訪者普遍認為，最困難的是電競的負面標籤，令他們缺乏社會和家人支持。有受訪者表示，自己有興趣從事電競工作，但從未真正想過；原因是這類工作非主流且不為大眾接受。有受訪者則認為，社會普遍覺得電競、打機之類是不務正業，這種觀念打擊行業發展。

有受訪電競玩家和業餘選手，為了要參加比賽而經常練習，令家人產生不滿，引起衝突。而數名從事電競工作的受訪者，則不約而同地表示家人支持的重要性。部分人因獲家人支持才能順利投入工作，但亦有因家中長輩反對而避談工作，甚至斷絕交流。有職業電競選手表示，因社會上多了電競的宣傳，家人由擔心慢慢轉變為開始支持她的工作。

「我有興趣從事相關工作，自己對籌辦電競活動亦有興趣。在訪問之前其實沒有想過從事相關工作，因為電競業在香港社會普遍並非主流及不為人接受。」

(個案 17/男/23 歲/觀眾)

「電競在香港發展，最缺乏社會支持。很多人認為打機是不務正業，即使政府不斷投資，但社會仍視為浪費資源，打擊電競業的未來。」

(個案 18/女/21 歲/玩家)

「家人當然是反對，因為他們都希望子女有成就，覺得電競選手沒有成就，他們見我打機時都會冷嘲熱諷，會說『敗家仔』。我會適可而止，都會以家人的角度想法。要是我做到電競選手搵到錢，我想他們就不會反對，現在電競開始漸露頭角，應該可以慢慢改變到他們的觀念。」

(個案 3/男/21 歲/玩家)

「我一直想做職業選手，也有打過女子隊，打了一年，上年中六要考 DSE，剛巧又有女子隊對賽，都會跟家人爭執。我每日放學都會去網吧打至兩、三點，直至 DSE 完畢，那段時間經常與家人爭執，家人很反對，但他們知道我很想做到，我跟他們分享更多電競的資訊，讓他們了解更多。我都明白家人不想子女打機，又影響身體，其實有時都會在訓練時被教練鬧，回家又被家人責罵。」

(個案 5/女/19 歲/玩家)

「有時報章刊登我的照片，老一輩的親戚會有意見，但表弟之類的年輕親戚會崇拜我。可見新舊一代對比很大，令我不喜歡對人說出自己的職業，除非對方是同輩。」

(個案 10/男/20 歲/電競製作)

「只有媽媽支持我做選手，她認為以興趣為職業很難得。但親戚認為要讀大學才有前途，跟我斷絕交流，互不睬。」

(個案 14/女/18 歲/電競選手)

## 2. 缺乏正式途徑學習專業的後勤及周邊工作知識。

現時，香港並無全面及專業的電競課程可供學習。有受訪者表示，雖然有興趣從事相關行業的工作，但坊間並無專業的課程，提供系統性的訓練和學習，即使有，也只是短期課程，亦間接令青年人無法透過公開途徑被招募為選手。數名從事電競工作的受訪者表示，他們主要是從嘗試中學會電競工作，再從中自行摸索探究。只有一名職業選手表示，曾參與社會服務機構舉辦的電競訓練班。有自行開設電競公司的受訪者表示，由於現時沒有正式的途徑培養人才，而且課程也欠缺認證，令他們在招聘時無法得到有用參考。

「我 10 歲時在內地生活，當時流行遊戲《跑跑卡丁車》，我協助網吧老闆主持比賽，持續兩、三個月，有了相關經驗。後來回港，得知學生電競總會找主播，便自薦兼職，但他們認為只有主播和幾個人就可以搞比賽，其他一無所知，於是我在會內擔任不同角色，並加入電競公司學習製作和現場知識，將經驗帶回總會。」

(個案 10/男/20 歲/電競製作)

「由於我口才不錯，初中時加入學生總會做主播，直至現在，從主播工作吸收經驗，再跟總會分享舉辦比賽的心得。」

(個案 11/男/20 歲/電競主播)

「中四參加明愛的電競訓練班，中五開始比賽，有機會和香港最出名的女子戰隊爭冠軍。今年有公司招攬我做全職選手。」

(個案 14/女/18 歲/電競選手)

「香港沒有途徑培養電競人才。現有的人都是自學，再一個教一個，沒有正規途徑或學校。電競不似傳統行業，IVE 或大學沒有開科，公司請人時欠缺認證。電競需要五花八門的人才，搞比賽需要網絡、程式、主持、幕後製作、熟悉遊戲的工程人員，類似傳統活動和運動項目，卻多了科技和設備的知識需求。」

(個案 9/男/25 歲/電競製作)

### 3. 選手生涯短暫，擔心長遠出路。

另一個最令受訪者關注的問題，就是職業選手退役後的生計問題。一般而言，職業選手的最佳發揮年齡由 10 多歲至 20 多歲，年紀稍長的，反應就可能變慢，需要退下火線。雖然在職期間獲得薪金和獎金，但一旦退役，因其他知識和技能不足，又沒有其他行業的經驗，便會不知何去何從。有受訪者指出，一般選手只會集中訓練個別流行的電競遊戲，如果遊戲的生命周期結束，就難以轉到另一種遊戲。

「將電競變成職業難以謀生，以《王者榮耀》為例，是有很大的市場，有很多隊伍參加，但只有獲勝的一隊人獲得很多獎金，其他以電競作為職業的人，就只能得到很少錢，可能這種遊戲幾年後就不流行了，之後要是自己沒有其他才能就更加難了。」

(個案 2/女/17 歲/玩家)

「選手擔心退役生活。香港需求不大，比賽不多，電競隊伍難維持，選手亦難以轉型做主播或教練，令有實力的人不願入行，現役選手亦很迷茫。」

(個案 14/女/18 歲/電競選手)

「成為職業選手後，亦要對未來居安思危；隨著年紀愈大，反應愈慢，對選手的挑戰愈大。」

(個案 20/女/20 歲/電競選手)

### 4.2.3 受訪青年的建議

#### 1. 改善電競的形象，提升社會支持，並向家長及學校介紹電競業。

針對上述問題，受訪青年提出數項建議。首先，他們認為最急需是改善電競的公眾形象，因為這關係到大眾是否接受電競，以及能否擴大觀眾基礎。這包括讓更多市民認識電競，以及了解電競是可以謀生的事業。此外，他們又建議，需向青年、家長及學校介紹電競業的就業選擇和可選讀的相關課程，以擴闊青年的就業出路。

「要改變電競業的形象。因為現在家長、老師對電競看法負面，覺得不能賺錢沒出路，我覺得可以將電競變成運動般舉辦，令更多人認識。」

(個案 2/女/17 歲/玩家)

「學校可以有講座去向家長、老師介紹電競，讓他們知道除了電競選手以外的職位，例如旁述，教練等，讓人更認識電競的其他出路。」

(個案 5/女/19 歲/玩家)

「香港有很多人都認為電競沒有專業技能，這會扼殺電競的前途。所以要由教育做起，讓人覺得電競可以謀生，電競謀生就是指日可待。」

(個案 3/男/21 歲/玩家)

#### 2. 增加可作電競比賽及訓練的場地，並舉辦大型電競賽事。

對於活動及比賽不足的問題，受訪者建議，需要增加可供電競訓練及比賽的場地。雖然一般消閒性質的比賽可於線上進行，但專業或公開

比賽，均需於線下進行；因為選手需要與隊友訓練合拍性，而且一般家居並無大量專業設備，業餘選手在沒有機構支援的情況下，更需要專業的電競訓練場地作練習之用。同時，專門場館對於舉行專業或大型賽事，將有推動作用。

此外，受訪者又建議，若政府有心推動電競發展，便應主導舉辦比賽，甚至舉辦可選拔香港代表的聯賽，提升電競的社會氣氛，同時令比賽更多元化；例如包括不同的遊戲和不同類別的參賽者，使電競可從多方面穩定發展。另有受訪者建議，將大型電競賽事列為香港的「M」品牌活動<sup>6</sup>，藉此令賽事接受政府的資助，並提升電競的地位。

「希望可以較多地方訓練，可以讓業餘選手去租場訓練，因為始終網吧較嘈，難以討論。在家又有家人反對，又會想有隊友一起作賽，這才有現場作賽的感覺。」

(個案 5/女/19 歲/玩家)

「有比賽才有進步。我建議香港組織聯賽，讓市民報名參加，從中挑選最優秀的隊伍，再參加國際比賽。」

(個案 19/女/19 歲/玩家)

「政府可以出手。今年靠旅發局主導一個比賽，對行業有幫助，但目的是宣傳旅遊業，焦點不對。政府可舉辦更多電競活動，例如包含不同形式和遊戲的比賽，讓港人有所發揮，才可切實地協助業界。」

(個案 9/男/25 歲/電競製作)

「現時政府會為一些高水平的體育賽事設立『M』品牌活動，以作認證之用並吸引旅客到來觀賽，我認為電競比賽可借鏡並達至同樣效果。」

(個案 15/男/25 歲/玩家)

---

<sup>6</sup> 大型體育活動事務委員會網頁，網址 <http://www.mevents.org.hk/tc/index.php>，2018 年 1 月 10 日下載。

### **3. 推出認可電競專上課程，教授全面的電競知識。**

對於缺乏全面專業及認可課程的問題，有受訪者認為，應舉辦電競專上課程，除了電競選手的訓練外，提供途徑讓青年學習全面且受認可的電競知識，一方面讓學員有正式途徑投身行業，並有多元化的出路；另一方面亦培養更多電競周邊人員，協助行業發展。

*「我認為長遠而言，可設立電競專上學院，有系統地培訓及發掘人才。」*

*(個案 17/男/23 歲/觀眾)*

*「我建議增加更多電競培訓班，例如主播及後勤工作的培訓。始終現今的電競課程以培訓參賽選手為主，並沒有提供幕後工作的培訓，青年缺乏這方面的認識及投身途徑。」*

*(個案 20/女/20 歲/電競選手)*

### **4. 將電競列為精英體育項目，提供穩定環境予選手發展。**

針對職業電競選手的生活與退役問題，受訪青年認為，既然電競已納入亞運會的正式競賽項目，香港應將電競列為精英體育項目，令精英選手可接受經濟與培訓上的支援，安心為香港爭光。

*「要令青年人覺得是可行的出路，例如列入精英運動，經濟上支援是重要的，令更多人會去玩，做更多人才培訓。」*

*(個案 2/女/17 歲/玩家)*

#### **4.3 小結**

綜合上述專家、學者、年輕電競業工作者、電競玩家及觀眾訪問的結果，電競是現今香港青年之間流行的活動之一，也是青年文化的一部分；不少青年有興趣從事電競相關工作。

然而，受訪者普遍認為，雖然電競本身具經濟價值，但香港在整體電競發展上較其他地區落後，未建立成熟的產業鏈，令有意投身電競作事業發展的青年欠缺機會。當中如缺乏穩定和專門場地進行訓練及比賽，

導致活動及賽事不足，特別是欠缺大型聯賽，均是行業發展不足的最主要原因，甚至令部分有潛質的電競人才流失。此外，香港社會大眾對電競的認知有限和負面，誤以為電競等同打機，認為這是浪費時間的活動，令電競不能獲得社會較廣泛的支持和認同，也是妨礙其發展的重要因素。

在青年電競人才發展方面，訪問結果反映，電競的負面形象，令有志投身的青年受到家長及學校壓力，成為重要阻力。在培育方面，現時缺少全面和獲認可的電競相關專業課程，讓青年學習專業的後勤和周邊工作知識，一方面令青年缺乏正式學習和投身途徑，另一方面亦令行業招聘人才時，缺乏有用參考。在吸引選手入行上，由於職業選手主要集中個別流行的遊戲受訓，而他們的最佳發揮年齡由 10 多歲至 20 多歲，令選手的職業生涯短暫。他們因而擔心長遠出路問題，令有志當職業選手的青年卻步。

此外，受訪者普遍認為，為香港產業多元化和擴闊青年就業出路，政府應對電競業的發展作出明確支持。他們建議，政府應就電競業的發展制訂長遠策略，首先應在家長、學校及社會層面改善電競的形象，提升社會支持。此外，應增加舉辦電競比賽及訓練場地，並協助舉辦大型賽事。他們又普遍認為，當局應推出認可的電競培訓課程，為青年提供途徑，學習更全面的電競知識。再者，他們建議將電競列為精英體育項目，令職業選手可獲得適當培訓及支援。

## 第五章 青年對電競的態度

是次研究進行了一項青協會員網上問卷調查，以了解青年人對電競的態度和對電競業在香港發展的看法。調查共成功訪問 1,407 名 15 至 29 歲的香港青年協會會員<sup>1</sup>。本章主要分析調查結果，並闡述如下：

### 5.1 電競參與狀況

#### 5.1.1 近四成受訪青年曾觀看電競，當中四分一每星期最少觀看一次；反映觀看電競在香港青年當中是頗為流行且頻密的活動。

是項調查的對象為年齡介乎 15-29 歲的香港青年協會會員，並只包括曾聽聞「電子遊戲競技」、「電子競技」或「電競」者。

表 5.1 至表 5.3 顯示，表示在過去半年內曾觀看電競的受訪者佔 38.3%，當中表示每星期觀看電競最少 1 次的受訪者佔 24.5%，而每星期觀看 4 次或以上的佔 10.6%。在每次觀看的時間方面，41.9%曾觀看電競的受訪者平均觀看 1 小時或以上。表 5.4 至表 5.6 顯示，相比起女性，更多男性曾觀看電競，而他們觀看的頻率和平均觀看時間也較高。

表 5.7 顯示，絕大部分受訪者在「自己家中」觀看電競，佔 85.2%，其次是在「朋友家中」，佔 28.6%。表 5.8 顯示，只有 3.0%受訪的電競觀眾曾付費觀看電競，所付費用由\$1 至\$500<sup>2</sup>不等。

表 5.1：在過去半年內，你有觀看過電競嗎？

	人數	百分比
有	539	38.3%
沒有	828	58.8%
不知／難講	40	2.8%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>

<sup>1</sup> 調查從 165,000 名 15-29 歲香港青年協會會員中隨機抽樣。根據政府統計處提供的資料，2017 年年中全港 15-29 歲青年共 1,241,200 人。換句話說，香港青年協會 15-29 歲會員人數佔全港同齡人數的 13.3%，因此有相當程度的覆蓋面。

<sup>2</sup> 刪去最高離群值的數據

表 5.2：平均來說，你觀看電競的次數有幾頻密？

	人數 <sup>^</sup>	百分比	
每天	23	4.3%	} 10.6%
每星期 4-6 次	34	6.3%	
每星期 1-3 次	75	13.9%	} 24.5%
每月 1-3 次	98	18.2%	
每 2-3 個月 1 次	73	13.5%	
每 4-6 個月 1 次	76	14.1%	
不知／難講	160	29.7%	
合計	539	100.0%	

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

表 5.3：平均來說，你每次觀看電競多久？

	人數 <sup>^</sup>	百分比	
5 小時以上	6	1.1%	} 41.9%
3 至少於 4 小時	30	5.6%	
1 至少於 3 小時	190	35.3%	}
少於 1 小時	260	48.2%	
不知／難講	53	9.8%	
合計	539	100.0%	

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

表 5.4：在過去半年內，有否觀看過電競與性別的關係

	性別		合計
	男	女	
有	243 60.0%	296 30.8%	<b>539</b> <b>39.4%</b>
沒有	162 40.0%	666 69.2%	<b>828</b> <b>60.6%</b>
合計	<b>405</b> <b>100.0%</b>	<b>962</b> <b>100.0%</b>	<b>1,367</b> <b>100.0%</b>

\*\*\*p<0.001

表 5.5：平均來說，觀看電競的頻率與性別的關係

	性別		合計
	男	女	
每星期 4 次或以上	39 20.5%	18 9.5%	<b>57</b> <b>15.0%</b>
每星期 1-3 次	49 25.8%	26 13.8%	<b>75</b> <b>19.8%</b>
每月 1-3 次	53 27.9%	45 23.8%	<b>98</b> <b>25.9%</b>
每 2-3 個月 1 次	27 14.2%	46 24.3%	<b>73</b> <b>19.3%</b>
每 4-6 個月 1 次	22 11.6%	54 28.6%	<b>76</b> <b>20.1%</b>
<b>合計</b>	<b>190</b> <b>100.0%</b>	<b>189</b> <b>100.0%</b>	<b>379</b> <b>100.0%</b>

\*\*\*p<0.001

表 5.6：觀看電競的平均時間與性別的關係

	性別		合計
	男	女	
3 小時或以上	21 9.5%	15 5.7%	<b>36</b> <b>7.4%</b>
1 至少於 3 小時	97 43.7%	93 35.2%	<b>190</b> <b>39.1%</b>
少於 1 小時	104 46.8%	156 59.1%	<b>260</b> <b>53.5%</b>
<b>合計</b>	<b>222</b> <b>100.0%</b>	<b>264</b> <b>100.0%</b>	<b>486</b> <b>100.0%</b>

\*p<0.05

表 5.7：你曾在哪裡觀看電競？（1-9 可選多項）

N=539

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
自己家中	459	85.2%
朋友家中	154	28.6%
網吧／電競館	78	14.5%
學校	74	13.7%
大型展館／體育館	72	13.4%
戶外／交通工具上	57	10.6%
酒吧／餐廳	22	4.1%
社區中心	12	2.2%
其他	5	0.9%
不知／難講	1	0.2%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 5.8：你曾否付費觀看電競？

	人數 <sup>^</sup>	百分比
有	16	3.0%
沒有	516	95.7%
不知／難講	7	1.3%
<b>合計</b>	<b>539</b>	<b>100.0%</b>

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

表 5.9：為甚麼你會觀看電競？（最多選三項）

N=539

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
比賽刺激／有趣	336	62.3%
觀摩打機技巧	289	53.6%
欣賞選手	164	30.4%
感受氣氛	153	28.4%
體驗電競	124	23.0%
與朋友相聚	121	22.4%
其他	12	2.2%
不知／難講	12	2.2%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

至於觀看電競的原因，表 5.9 顯示，受訪者主要是喜歡遊戲或比賽本身，因為「比賽刺激／有趣」的佔 62.3%；其次是希望「觀摩打機技巧」，佔 53.6%。

數據反映，觀看電競在香港青年當中是頗為流行且頻密的活動，遊戲或比賽本身均對青年具相當吸引力。

**5.1.2 一成三受訪者曾進行電競比賽，當中四成半每星期比賽最少一次，反映電競比賽既是消閒和運動，也是部分香港青年的重要社交活動。**

表 5.10 至表 5.12 顯示，在過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者佔 13.4%，當中 45.2% 每星期進行電競比賽最少 1 次，而每星期進行電競比賽 4 次或以上的佔 22.9%。表 5.13 顯示，更多男性曾進行電競比賽。而雖然受訪者進行電競比賽的頻率頗高，但絕大部分（83.5%）都只認為自己是「休閒玩家」。

表 5.10：在過去半年內，你曾否跟其他人進行電競比賽？

	人數	百分比
有	188	13.4%
沒有	1,184	84.2%
不知／難講	35	2.5%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>

表 5.11：平均來說，你跟其他人進行電競比賽的次數有幾頻密？

	人數 <sup>^</sup>	百分比	
每天	24	12.8%	} 22.9%
每星期 4-6 次	19	10.1%	
每星期 1-3 次	42	22.3%	
每月 1-3 次	36	19.1%	} 45.2%
每 2-3 個月 1 次	23	12.2%	
每 4-6 個月 1 次	14	7.4%	
不知／難講	30	16.0%	
<b>合計</b>	<b>188</b>	<b>100.0%</b>	

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者

表 5.12：你認為自己屬於哪類電競玩家？

	人數 <sup>^</sup>	百分比
休閒玩家 (casual gamer)	157	83.5%
核心玩家 (core gamer)	15	8.0%
遊戲發燒友 (hardcore gamer)	10	5.3%
職業玩家 (pro gamer)	2	1.1%
不知／難講	4	2.1%
<b>合計</b>	<b>188</b>	<b>100.0%</b>

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者

表 5.13：在過去半年內有否進行電競比賽與性別的關係

	性別		合計
	男	女	
有	103 25.4%	85 8.8%	<b>188</b> <b>13.7%</b>
沒有	302 74.6%	882 91.2%	<b>1,184</b> <b>86.3%</b>
合計	<b>405</b> <b>100.0%</b>	<b>967</b> <b>100.0%</b>	<b>1,372</b> <b>100.0%</b>

\*\*\*p<0.001

表 5.14：為甚麼你會進行電競比賽？（最多選三項）

**N=188**

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
比賽刺激／有趣	134	71.3%
與朋友相聚	99	52.7%
練習打機技巧	80	42.6%
想取得高分／想過關／有成就感	70	37.2%
感受氣氛	36	19.1%
體驗電競	29	15.4%
獎金獎品吸引	7	3.7%
想成為職業電競選手	6	3.2%
增加個人知名度	4	2.1%
其他	2	1.1%
不知／難講	2	1.1%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

此外，表 5.14 顯示，最多受訪的電競玩家認為，他們進行電競比賽的原因是「比賽刺激／有趣」，佔 71.3%；其次是「與朋友相聚」，佔 52.7%。

數字反映，相當部分香港青年經常進行電競比賽，比賽本身對他們具有吸引力，且是朋友之間的重要社交活動。

## 5.2 對電競業的態度

### 5.2.1 受訪者對電競的經濟和就業功能態度頗正面，但擔心它對身心帶來負面影響，且對其作為體育運動的定位抱持平態度。

對於電競的看法方面，表 5.15 顯示，在「電競有助香港經濟多元發展」及「電競為青年提供更多就業選擇」兩項命題的同意平均分，分別為 6.90 分（0-10 分）及 6.62 分，而對於「電競難以成為個人事業」的同意平均分，則為 5.05 分。結果反映，受訪者對電競在促進經濟發展及增加青年發展機會這兩項經濟功能上，看法頗為正面；對電競是否能成為個人事業，則看法持平。

不過，對電競的印象上，受訪者則沒那麼正面。在「電競有助鍛練體能及意志」及「電競容易引起沉迷問題」兩項命題的同意平均分，分別為 5.81 分及 6.60 分，反映受訪者對電競為身心帶來正面效果的態度持平，但較為擔心電競帶來的負面效果。至於「電競不算是一種體育運動」這項命題，同意平均分有 5.72 分，反映受訪者對電競作為體育運動的定位，態度傾向中性。

表 5.15：你有多同意以下的說話？

請以 0-10 分表示：0 分=非常唔同意，5 分=一半半，10 分=非常同意

	平均分#	標準差 (S.D.)	N
電競有助香港經濟多元發展	6.90	2.152	1,349
電競為青年提供更多就業選擇	6.62	2.338	1,368
電競難以成為個人事業	5.05	2.716	1,362
電競有助鍛練體能及意志	5.81	2.407	1,358
電競容易引起沉迷問題	6.60	2.529	1,351
電競不算是一種體育運動	5.72	2.887	1,310

# 數字不包括回答「不知／難講」者

### 5.2.2 近七成受訪者同意香港進一步發展電競業，他們主要出於經濟及就業考慮，但仍不少人擔心引起沉迷問題。

表 5.16 至表 5.18 顯示，同意香港應進一步發展電競業的受訪者佔 68.4%，而不同意的佔 10.2%。在過去半年曾觀看電競，以及在過去半年曾進行電競比賽的受訪者，較傾向同意。

表 5.16：你是否同意香港應進一步發展電競業？

	人數	百分比
同意	962	68.4%
不同意	143	10.2%
不知／難講	302	21.5%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>

表 5.17：是否同意香港應進一步發展電競業與有否觀看過電競的關係

	過去半年內有否觀看電競		合計
	有	沒有	
同意	426 90.8%	510 84.0%	<b>936</b> <b>87.0%</b>
不同意	43 9.2%	97 16.0%	<b>140</b> <b>13.0%</b>
<b>合計</b>	<b>469</b> <b>100.0%</b>	<b>607</b> <b>100.0%</b>	<b>1,076</b> <b>100.0%</b>

\*\*p<0.01

表 5.18：是否同意香港應進一步發展電競業與有否進行電競比賽的關係

	過去半年內有否進行電競比賽		合計
	有	沒有	
同意	154 92.8%	788 86.0%	<b>942</b> <b>87.1%</b>
不同意	12 7.2%	128 14.0%	<b>140</b> <b>12.9%</b>
<b>合計</b>	<b>166</b> <b>100.0%</b>	<b>916</b> <b>100.0%</b>	<b>1,082</b> <b>100.0%</b>

\*p<0.05

表 5.19：你同意的主要原因是甚麼？（最多選三項）

**N=962**

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
多元化經濟發展	609	63.3%
青年多元就業出路	565	58.7%
有助促進創新科技業	525	54.6%
提升青年自信	328	34.1%
趕上世界發展	314	32.6%
電競業有前景	252	26.2%
有助帶動旅遊業	70	7.3%
其他	3	0.3%
不知／難講	1	0.1%

<sup>^</sup> 數字只包括同意香港應進一步發展電競業的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 5.20：你不同意的主要原因是甚麼？（最多選三項）

**N=143**

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
引致沉迷問題	102	71.3%
電競業沒有前景	72	50.3%
對就業沒有幫助	69	48.3%
缺乏場地及配套	36	25.2%
香港電競氣氛不夠	28	19.6%
香港難跟其他地區競爭	25	17.5%
缺乏相關人才	22	15.4%
其他	4	2.8%
不知／難講	--	--

<sup>^</sup> 數字只包括不同意香港應進一步發展電競業的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 5.19 及表 5.20 顯示，同意者主要是出於香港可「多元化經濟發展」（63.3%）、「青年多元就業出路」（58.7%）及「有助促進創新科技業」（54.6%）等經濟與就業原因；而不同意者，則主要出於電競會「引致沉迷問題」（71.3%）這項對身心有影響的原因，其次是認為「電競業沒前景」（50.3%）和認為它「對就業沒有幫助」（48.3%）。

上述結果反映，支持香港進一步發展電競者，主要是出於經濟及就業方面的考慮，但亦有不少人擔心電競所帶來的沉迷問題。

### 5.3 對從事電競業的興趣及憂慮

#### 5.3.1 近一成受訪者有興趣從事電競業，但家人及社會對電競或有負面看法，成為主要阻力。

究竟本地青年有沒有興趣從事電競工作呢？表 5.21 顯示，9.2%受訪者表示自己有興趣從事電競業，雖然並非佔大部分，但仍反映一部分青年視電競業為可以考慮的工作選擇之一。表 5.22 至表 5.26 發現，男性、年齡介乎 15-24 歲、專上非學位或以下學歷、曾觀看或曾進行電競比賽的受訪者，較有興趣從事電競業的工作。

表 5.21：你有興趣從事電競業嗎？

	人數	百分比
有	130	9.2%
沒有	1,126	80.0%
不知／難講	151	10.7%
<b>合計</b>	<b>1,407</b>	<b>100.0%</b>

表 5.22：是否有興趣從事電競業與性別的關係

	性別		合計
	男	女	
有	72 20.1%	58 6.5%	<b>130</b> <b>10.4%</b>
沒有	286 79.9%	840 93.5%	<b>1,126</b> <b>89.6%</b>
<b>合計</b>	<b>358</b> <b>100.0%</b>	<b>898</b> <b>100.0%</b>	<b>1,256</b> <b>100.0%</b>

\*\*\*p<0.001

表 5.23：是否有興趣從事電競業與年齡的關係

	年齡（歲）			合計
	15-19	20-24	25-29	
有	70 11.7%	45 10.9%	15 6.1%	<b>130</b> <b>10.4%</b>
沒有	528 88.3%	366 89.1%	232 93.9%	<b>1,126</b> <b>89.6%</b>
<b>合計</b>	<b>598</b> <b>100.0%</b>	<b>411</b> <b>100.0%</b>	<b>247</b> <b>100.0%</b>	<b>1,256</b> <b>100.0%</b>

\*p<0.05

表 5.24：是否有興趣從事電競業與教育程度的關係

	教育程度			合計
	高中或以下	專上非學位	大學學位或以上	
有	68 14.0%	28 13.2%	33 6.0%	<b>129</b> <b>10.4%</b>
沒有	417 86.0%	184 86.8%	513 94.0%	<b>1,114</b> <b>89.6%</b>
<b>合計</b>	<b>485</b> <b>100.0%</b>	<b>212</b> <b>100.0%</b>	<b>546</b> <b>100.0%</b>	<b>1,243</b> <b>100.0%</b>

\*\*\*p<0.001

表 5.25：是否有興趣從事電競業與有否觀看過電競的關係

	過去半年內有否觀看電競		合計
	有	沒有	
有	108 23.2%	21 2.8%	<b>129</b> <b>10.5%</b>
沒有	358 76.8%	738 97.2%	<b>1,096</b> <b>89.5%</b>
<b>合計</b>	<b>466</b> <b>100.0%</b>	<b>759</b> <b>100.0%</b>	<b>1,225</b> <b>100.0%</b>

\*\*\*p<0.001

表 5.26：是否有興趣從事電競業與有否進行電競比賽的關係

	過去半年內有否進行電競比賽		合計
	有	沒有	
有	50 32.5%	76 7.0%	<b>126</b> <b>10.2%</b>
沒有	104 67.5%	1,003 93.0%	<b>1,107</b> <b>89.8%</b>
<b>合計</b>	<b>154</b> <b>100.0%</b>	<b>1,079</b> <b>100.0%</b>	<b>1,233</b> <b>100.0%</b>

\*\*\*p<0.001

表 5.27：你認為青年人從事電競業所面對的最大困難是甚麼？（最多選三項）

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
家人反對	829	58.9%
社會對電競有誤解	680	48.3%
難以謀生	655	46.6%
缺乏發展機會	588	41.8%
職業生涯短暫	541	38.5%
缺乏培訓機會	333	23.7%
失去學習其他技能的時機	302	21.5%
其他	10	0.7%
不知／難講	18	1.3%

<sup>^</sup> 數字只包括不同意香港應進一步發展電競業的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

至於從事電競業的困難方面，表 5.27 顯示，受訪者認為主要來自「家人反對」，佔 58.9%；其次是「社會對電競有誤解」，佔 48.3%；然後才是擔心「難以謀生」和「缺乏發展機會」，分別佔 46.6%和 41.8%。

數據反映，部分青年對電競有興趣，他們希望將自己的興趣發展成事業，但家人及社會對電競或有負面看法，成為主要阻力。

#### 5.4 小結

綜合上述網上問卷調查的結果顯示，觀看電競已成為香港青年人之間頗為流行的消閒行為，而進行電競比賽也成為部分青年熱衷的活動。遊戲和比賽本身對青年具吸引力，而電競也是不少青年社交生活的一部分。

至於對電競的觀感方面，整體來說，受訪者對電競的經濟和就業功能態度頗為正面，認為它能開拓多元經濟發展和就業機會。不過，受訪者對於電競能否成為個人事業的態度則有保留。在其他方面，受訪者對電競的觀感不太正面，特別是擔心電競容易引起沉迷的問題。

對於香港進一步發展電競業，近七成受訪者表示同意，他們主要也是出於經濟和就業上的考慮；但部分人則擔心沉迷問題而表示不同意。同時，接近一成受訪者對於從事電競業表示有興趣，但家人的反對，以及社會對電競存在負面看法，成為主要阻力。

## 第六章 討論及建議

研究綜合上述章節的結果，歸納值得討論的要點，闡述如下。

### 討 論

#### 1. 電競業具經濟價值與發展潛力，且受青年支持。香港可把握機遇，進一步促進多元經濟與青年就業機會。

近年，電子競技成為世界各地青年的新興活動，並已發展成世界性運動賽事和休閒產業，具有相當經濟價值和發展潛力，甚至成為青年事業發展的新選擇。

根據 Newzoo 的《全球電競市場報告》，估計 2017 年全球電競經濟規模可達 6.96 億美元，預計到 2020 年，經濟規模更可達 14.88 億美元<sup>1</sup>。當中的產業鏈，涉及周邊硬體設備、遊戲、賽事，以及直播和轉播等，例如遊戲開發、賽事門票及周邊商品、網絡工程、轉播權費、選手培養及推廣、贊助，這些活動和服務均可創造經濟價值，並提供事業發展機會。

以鄰近的韓國、內地及台灣為例，電競業的發展已相當成熟。2016 年韓國電競市場規模為 7,752 萬美元<sup>2</sup>；而 2017 年內地電競市場規模更達 1.04 億美元<sup>3</sup>。三地正在積極爭佔電競市場並擴大市場規模；因此三地政府都已推出促進電競業發展的政策和措施。例如，韓國政府於 2015 年出資 1,400 萬美元建造可容納 1,000 人以上的電競館<sup>4</sup>。內地國家體育總局於 2016 年發佈《體育產業發展「十三五」規劃》，提出以包括電競等運動項目為重點，加快休閒產業發展<sup>5</sup>。台灣則剛於 2017 年通過修訂案，將電競正式納入運動產業，令電競享有政府的支持。

<sup>1</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>2</sup> GNN 新聞。2017 年 11 月 28 日。〈韓國電競選手平均年薪約新台幣 290 萬元 韓電競產業規模約達 25 億元〉，網址 <https://gnn.gamer.com.tw/8/155798.html>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>3</sup> Newzoo. (2017, Feb 14). "Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles." Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>

<sup>4</sup> 每日頭條。2016 年 12 月 27 日。〈韓國人的電子競技實力為何能稱霸世界？〉，網址 <https://kknews.cc/zh-hk/game/p8e2vqz.html>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>5</sup> 國家發展和改革委員會。2016。《體育產業發展「十三五」規劃》，網址 <http://www.ndr.gov.cn>，2018 年 1 月 13 日下載。

在香港，目前電競業的發展仍處起步階段，較鄰近地區大幅落後。香港在 2013 年才出現首間專營電競的企業<sup>6</sup>。在施政層面，財政司司長於《2017-18 年度財政預算案》中首次將電競提上議程<sup>7</sup>，指出這是具經濟發展潛力的新領域，並表示會研究在香港推廣電競。不過，香港現時仍未有發展電競的策略方案。

其實，電競在香港青年之間頗為流行。是項研究的青年網上調查結果顯示，在 1,407 名 15-29 歲青年受訪者中，表示受訪前半年內曾觀看電競者佔 38.3%，當中 24.5% 表示每星期觀看電競最少 1 次；而過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者則佔 13.4%，當中 45.2% 每星期進行電競比賽最少 1 次。此外，同意香港應進一步發展電競業的受訪者佔 68.4%；而聚焦小組討論及深入訪問的結果亦顯示，不少青年有興趣從事電競相關工作。

香港產業結構單一，限制了青年就業選擇，經常為人詬病。本次研究結果顯示，電競有一定經濟價值，而且是香港青年之間流行的活動，反映電競業在香港有相當的發展空間，其發展也普遍獲青年支持，也有潛力為青年就業開拓新出路。

## **2. 電競已成為亞運會正式比賽項目，並獲多地視為正式體育活動；但香港對其體育競技的定位仍存在分歧，顯然落後於世界發展。**

隨著世界各地愈來愈多人進行電競活動，並且認識到電競的體育元素，亞洲奧林匹克理事會已宣布，電競將在 2022 年杭州亞運會，成為正式比賽項目<sup>8</sup>；相信電競成為奧運會的正式比賽項目，亦指日可待<sup>9</sup>。

在鄰近的南韓、內地及台灣，政府亦視電競為正式體育項目，紛紛成立了電競國家隊或代表隊，並獲得當地政府支持。反觀香港，社會現時仍對電競是否屬體育競技存在不同意見。是項研究的網上調查結果顯示，受訪者對「電競不算是一種體育運動」的同意平均分為 5.72 分，反

---

<sup>6</sup> 李澄欣。2017。〈「香港王思聰」拓電競媒體 闖東南亞〉，《信報財經月刊》，2017 年 8 月。

<sup>7</sup> 財政司司長。2017。《2017-18 年度財政預算案》，126 段。

<sup>8</sup> Olympic Council of Asia. (2017, Apr 17). "OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022". Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegevtea30hootVhTdtQ==#>

<sup>9</sup> Graham, Bryan Armen. (2017, Aug 7). "eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says." *The Guardian*. Retrieved 22 January 2017 from <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>

映他們對電競作為體育運動的定位，態度只是持平。

此外，香港對電競選手的支持度亦低。現時特區政府主要對精英體育項目的精英運動員提供支援，而香港的精英體育項目是根據「精英資助」評核計劃去選定，該計劃的評核準則，是來自香港運動員於世界大型賽事所取得的成績而定<sup>10</sup>。電競在香港的發展起步較遲，未獲選入精英體育項目，因此即使職業電競選手也未能獲得政府的支援，包括穩定的津貼和培訓。

這種情況，顯然是落後於世界發展。若電競在香港能被視作正式體育項目，甚至是獲支援的精英體育項目，肯定有利於提升其社會形象，以至整體香港電競選手的水平。

### **3. 香港進一步發展電競業需消除多項障礙；其中電競的社會形象負面，限制行業人才培養和投入，以至觀眾群的建立，形象亟待改善。**

由於電競以電子遊戲的方式進行競技，而長久以來，電子遊戲都予人玩樂、不務正業與浪費時間的印象，部分玩家更可能出現沉迷情況，電競的社會形象普遍負面，因而限制了行業的發展。即使是電競業發展蓬勃的韓國，政府也需要從文化入手，推出計劃嘗試扭轉老師和家長對遊戲的刻板印象<sup>11</sup>。

是項研究的青年網上調查結果亦反映了電競的負面形象。在對電競的看法上，受訪者在「電競有助香港經濟多元發展」及「電競為青年提供更多就業選擇」兩項命題的同意平均分分別為 6.90 分 (0-10 分) 及 6.62 分；不過，在「電競有助鍛煉體能及意志」及「電競容易引起沉迷問題」兩項命題的同意度，平均分分別為 5.81 分及 6.60 分，反映雖然受訪者頗認同電競在促進經濟與就業的功能，但對電競的觀感則不太正面，特別是擔心電競會容易引起沉迷問題。受訪者又認為，青年人從事電競業所面對的最大困難，主要是來自「家人反對」(58.9%) 及「社會對電競有誤解」(48.3%)，反映負面形象是阻礙青年投身電競業的因素之一。

聚焦小組討論及深入訪問的結果亦顯示，大眾對電競的認識有限和負面，令有志投身電競業的青年受到家長及學校壓力，成為重要阻力。

<sup>10</sup> 香港體育學院網頁。網址 <https://www.hksi.org.hk/tc/>，2018 年 1 月 3 日下載。

<sup>11</sup> 蕭超杰。2015 年 12 月 23 日。〈遊戲發展 港韓差異〉，《獨立媒體》，網址 <http://www.inmediahk.net/node/1039658>，2018 年 1 月 17 日下載。

有受訪的電競玩家和業餘選手，為了要參加比賽而經常練習，令家人產生不滿，引起衝突。有青年表示，經常因玩電競而遭家人冷嘲熱諷；更有從事電競工作的受訪者表示，因家中長輩反對而避談工作，甚至斷絕交流。但有職業電競選手就表示，因社會上多了電競的宣傳，家人才由擔心慢慢轉變為開始支持其工作。

其實，負面形象對電競業的發展非常不利。一方面，這限制了電競業人才的培養及投入；另一方面，也削弱了公眾對電競業的支持，限制了建立更龐大的觀眾群。因此，電競在香港的社會形象亟待改善。

#### **4. 電競業持續發展，需提供更多有利條件。香港欠缺配置合適電子設備和快速網絡的大型電競賽事場地，令賽事數量不足，並難以定期舉辦聯賽，限制了行業及人才發展。**

在具體運作方面，研究顯示，受訪專家普遍認為，由於香港在整體電競發展上較其他地區落後，未能形成成熟的產業鏈，也令有意投身電競作為事業的青年欠缺機會。

顧名思義，電子競技的基本元素是競技，即舉辦賽事，而舉辦賽事就需要場地。雖然部分小型和初級賽事可於網上進行，但大型和重要的賽事，必須於實體地點進行，這對凝聚氣氛及引起迴響，起著關鍵作用。但香港缺乏專門和合適的大型場地，當中包括需配置合適的電子設備和快速網絡，以供恆常比賽。而缺乏大型電競場地，也令香港難以定期舉辦本地聯賽，導致行業發展沒有適當的階梯與人才選拔的機制，甚至令部分有潛質的電競人才流失。

此外，不少受訪青年亦同意，場地限制使香港電競活動及賽事數量太少，導致工作機會不足。有年輕電競工作者表示，為了生計而要直播不同遊戲的賽事，有時更會因工作不足令生活頓成問題；新人更遑論有發揮機會。有受訪職業選手表示，自己期望能贏取大型賽事獎項，無奈比賽太少，欠缺發揮機會。有自行開設電競公司的受訪者指，現時香港電競活動不足，導致香港電競業淪為台灣電競業的附屬品，人才更流失至內地和台灣。因此，香港需要解決電競場地不足的問題，才能讓電競業持續發展。

**5. 培養人才是電競業長遠發展的關鍵。香港現缺乏全面及正規途徑培養電競業人才，令後勤及周邊工作缺乏支援；除了影響行業人才質素外，也難以吸引新血。**

人才培訓方面，現時香港的電競人才培訓集中在訓練職業選手，但欠缺行業所需的後勤及周邊人才培訓，例如主播、戰隊管理、活動策劃及組織、設計、市場營銷等；而全面及正規的培訓途徑，更為缺乏。

雖然香港的商用服務業人才不少，但受訪專家、學者指出，一般對電競沒有深入認識的商用服務業人才，難以擔當這些後勤及周邊職務；相反，單單為電競玩家而沒有商用服務知識者，亦未能應付相關工作。行業需要同時兼備深入了解電競，以及其他專門商用服務知識的人才參與工作。現時，青年人若希望從事電競後勤工作，多是從加入電競公司開始，而並非從專業培訓開始。

事實上，香港現時並無全面及專業的電競課程。有受訪者表示，雖然他們有興趣從事相關行業，但坊間並無專業課程可提供系統性的訓練和學習，即使有，也只是短期課程。數名從事電競工作的受訪者表示，他們主要是從嘗試中學會電競工作，再從中自行摸索探究。有自行開設電競公司的受訪者表示，由於現時沒有正式途徑培養人才，而且課程也欠缺認證，令他們在招聘時無法得到有用參考。

此外，由於一般電競選手的最佳發揮年齡是由 10 多歲至 20 多歲，有受訪職業電競選手表示，擔心退役後的謀生問題。他們雖然可在任職期間獲得薪金和獎金，但一旦退役後，因其他知識和技能不足，往往不知何去何從。

反觀內地，青年可在高等教育中修讀相關專業，並於畢業時獲頒專科或本科證書，讓職業電競選手及其他電競業從業員，可在電競業不同崗位上持續工作。另外，韓國亦已將遊戲人才資格考試納入國家考試，包括遊戲設計者、遊戲程式設計者，以及遊戲繪圖設計者資格的認證<sup>12</sup>，令電競從業員獲得適當和認可的專業資格。

相比之下，香港青年即使有志從事電競業，暫時仍未見明確的進修和就業出路；除了影響行業人才質素外，也減低潛在人才入行的意欲。

---

<sup>12</sup> 姜遠珍。2017 年 5 月 2 日。〈傾國家之力系統性發展 南韓電競產業遠拋對手〉，網址 <https://www.msn.com/zh-tw/news/otherr/傾國家之力系統性發展-南韓電競產業遠拋對手/ar-BBACDck>，2018 年 1 月 17 日下載。

## 建 議

基於上述研究結果及討論要點，我們認為值得考慮下列建議，以促進香港電競業的發展：

### 1. 政府將電競視作正式體育項目，提升電競的地位。

政府應將電競視作正式體育項目，以肯定其定位與價值。包括協助電競選手代表香港，參與獲認可的世界性電競賽事，提升香港選手的成績和世界排名，並使電競有機會納入獲支援的精英體育項目；同時，在康體發展政策上，應包括電競作為一種體育項目，例如舉辦電競訓練班等。此舉有利於在短期內提升電競的地位。

### 2. 設立「電競 hub」，為電競業提供長遠發展基地。

設立「電競 hub」綜合發展中心，以打造電競生態為目標，促進電競文化的推廣，並為電競業提供長遠發展的基地。「電競 hub」應提供綜合發展電競的設施，包括可供舉辦大型賽事的場地、可作選手訓練用途的配套設施，以及可供一般電競玩家進行電競活動的區域。由於電競活動需要快速及穩定網絡，以及高質素的視訊設備，「電競 hub」的選址可考慮數碼港、香港科學園或新建的啟德體育園區。

### 3. 當局帶頭舉辦定期大型聯賽，提升整體電競水平。

當局應帶頭配合電競業界，籌辦大型賽事，特別是本地的大型聯賽，並協助業界向遊戲商爭取舉辦獲認可的世界性賽事，以提供更多機會予電競從業員發揮，提升本地電競水平。此外，政府亦應支持籌辦本地的學界聯賽，藉此提升電競在學校和家長心目中的地位。

### 4. 舉辦全面專上電競培訓課程，提升電競業人才質素。

職業訓練局應於香港專業教育學院（**IVE**），以至香港高等教育科技學院（**THEi**），舉辦全面的專上電競培訓課程，以及協助坊間電競培訓課程獲取資歷認可，並邀請外地電競專業人才來港協助培訓，一方面提升本地電競業的人才質素，另一方面讓有潛質的人士可在電競業發展所長。

**5. 透過形象大使推廣電競文化，改善其社會形象。**

商務及經濟發展局可仿效其他如拳擊及桌球等運動項目，邀請在世界級電競賽事中獲獎的香港電競選手，擔任形象大使，在香港推廣電競文化，改善電競的社會形象。

## 參考資料

- 「CTESA 中華民國電子競技運動協會」facebook 專頁，網址 <https://www.facebook.com/pg/CTESA-中華民國電子競技運動協會-222298004525334/about/>，2018 年 1 月 15 日下載。
- Gamecores。2017 年 12 月 15 日。〈韓國政府公佈《2017 年大韓民國遊戲白皮書》〉，網址 <https://www.g-cores.com/articles/95002>，2018 年 1 月 17 日下載。
- Garena Online。「League of Legends Master Series」網頁，網址 <http://lms.garena.tw/>，2018 年 1 月 18 日下載。
- GNN 新聞。2017 年 11 月 28 日。〈韓國電競選手平均年薪約新台幣 290 萬元 韓電競產業規模約達 25 億元〉，網址 <https://gnn.gamer.com.tw/8/155798.html>，2018 年 1 月 17 日下載。
- Happy Wedding。2017 年 12 月 4 日。〈最早的電競比賽！〉，網址 <http://blog.ulifestyle.com.hk/blogger/happywedding/2017/12/esports/>，2018 年 1 月 18 日下載。
- Oath 看見數位行銷力。2017 年 7 月 28 日。〈2017 Yahoo 奇摩電玩大調查出爐〉，網址 <http://yahoo-emarketing.tumblr.com/post/163510930641/2017game>，2018 年 1 月 15 日下載。
- SOS reader。2015 年 10 月 29 日。〈韓國人如何發展電競產業？〉，網址 <https://sosreader.com/韓國人如何發展電競產業?/>，2018 年 1 月 17 日下載。
- TangBao。2017 年 11 月 26 日。〈最強 BYOC 登入 WirForce，柯 P：電競發展需要更多場館〉，網址 <https://www.4gamers.com.tw/news/detail/33780/taipei-mayor-attends-taipei-esport-tournament-grand-final-wirforce-2017>，2018 年 1 月 3 日下載。
- TangBao。2017 年 11 月 7 日。〈電競是運動！立院三讀納入運動產業，允許政府投資〉，網址 <https://www.4gamers.com.tw/news/detail/33619/legislative-yuan-gaming-into-sport-industry-passes-third-reading>，2018 年 1 月 13 日下載。
- Yahoo 奇摩電競。2017 年 7 月 21 日。〈2017 年《Yahoo 奇摩電玩大調查》：台灣電競族群達 173 萬，超過八成來自 Y 世代與 Z 世代！〉，網址 <https://tw.esports.yahoo.com/2017-《yahoo奇摩電玩大調查》：台灣電競族群達-173-萬，-063218490.html>，2018 年 1 月 15 日下載。
- 上報。2017 年 11 月 7 日。〈【電子競技】正名「電子競技運動」CTesa 矢言將持續為台灣電競努力〉，網址 <https://tw.news.yahoo.com/電子競技-正名-電子競技運動-ctesa 矢言將持續為台灣電競努力-104600872.html>，2018 年 1 月 15 日下載。
- 大型體育活動事務委員會網頁，網址 <http://www.mevents.org.hk/tc/index.php>，2018 年 1 月 10 日下載。

- 中國教育網。2016年9月8日。〈教育部新增電競業將於2017年實行〉，網址 [http://zhuanye.eol.cn/jiedu/201609/t20160908\\_1446990.shtml](http://zhuanye.eol.cn/jiedu/201609/t20160908_1446990.shtml)，2018年1月15日下載。
- 企鵝智酷、騰訊電競。2017。《2017中國電競發展報告》。網址 <http://twch.qq.com/>，2018年1月10日下載。
- 百度百科。〈全國電子競技運動會〉，網址 <https://baike.baidu.com/item/全國電子競技運動會>，2018年1月15日下載。
- 李澄欣。2017。〈「香港王思聰」拓電競媒體 闖東南亞〉，《信報財經月刊》，2017年8月。
- 每日頭條。2016年12月27日。〈韓國人的電子競技實力為何能稱霸世界？〉，網址 <https://kknews.cc/zh-hk/game/p8e2vqz.html>，2018年1月15日下載。
- 明報。2017年8月17日。〈電競節500萬網上觀眾 及預期一半入場勝預期內地隊勝台港澳奪冠〉。
- 姜遠珍。2017年5月2日。〈傾國家之力系統性發展 南韓電競產業遠拋對手〉，網址 <https://www.msn.com/zh-tw/news/otherr/傾國家之力系統性發展-南韓電競產業遠拋對手/ar-BBACDck>，2018年1月17日下載。
- 香港互聯網註冊管理有限公司網頁，網址 <http://www.dmp.hk/hkirc-esports-survey/>，2017年10月13日下載。
- 香港體育學院網頁。網址 <https://www.hksi.org.hk/tc/>，2018年1月3日下載。
- 財政司司長。2017。《2017-18年度財政預算案》，126段。
- 國家發展和改革委員會。2016。《關於促進消費帶動轉型升級的行動方案》，網址 <http://www.ndr.gov.cn>，2018年1月13日下載。
- 國家發展和改革委員會。2016。《體育產業發展「十三五」規劃》，網址 <http://www.ndr.gov.cn>，2018年1月13日下載。
- 陳志祥、朱真楷。2017年11月8日。〈電競納入運動產業 就是要KO南韓！〉，《中時電子報》，網址 <http://www.chinatimes.com/newspapers/20171108000367-260114>，2018年1月13日下載。
- 曾慧青。2017年4月26日。〈臺灣電子競技產業的發展策略研析〉，《國政研究報告》，網址 <http://www.npf.org.tw/2/16859>，2018年1月13日下載。
- 陽光網絡。2018。〈香港電競館〉，網址 <https://www.msystem.com.hk/archives/338>，2018年1月18日下載。
- 搜狐體育。2013年3月25日。〈電子競技組國家隊引爭議 電競和遊戲有本質不同〉，網址 <http://sports.sohu.com/20130325/n370238990.shtml>，2018年1月15日下載。
- 維基文庫。〈運動產業發展條例 (民國106年)〉，網址 [https://zh.wikisource.org/zh-hant/運動產業發展條例\\_\(民國106年\)](https://zh.wikisource.org/zh-hant/運動產業發展條例_(民國106年))，2018年1月13日下載。
- 維基百科。〈台灣電子競技聯盟〉，網址 <https://zh.wikipedia.org/wiki/台灣電子競技聯盟>，2018年1月16日下載。

- 鄭浩榕。2017年9月20日。〈聯盟電競在深圳華強北開了一個2000平的電競館，目標是提供“拎包入住”的賽事承辦〉，網址 <http://www.lanxionsports.com/?c=posts&a=view&id=7637>，2018年1月18日下載。
- 蕭超杰。2015年12月23日。〈遊戲發展 港韓差異〉，《獨立媒體》，網址 <http://www.inmediahk.net/node/1039658>，2018年1月17日下載。
- 賴婉琳。2013年2月。〈電子競技：台灣下個世界第一！？〉，《看雜誌》第129期，頁56-61。
- 錢思敏。2015年10月19日。〈電競產業觀察 Part1：它是一整個生態系，機會可能比你想像中還大！〉，網址 <https://www.bnext.com.tw/article/37698/BN-2015-10-19-122720-77>，2018年1月15日下載。
- 蘋果日報（台灣）。2017年8月8日。〈遊戲熱3大電競館拼人氣〉，網址 <https://tw.appledaily.com/lifestyle/daily/20170808/37741270>，2018年1月15日下載。
- Chow, Wilson. (2017). *E-sports – New horizons for Hong Kong and the world*. Retrieved 13 October, 2017 from <http://www.dmp.hk/hkirc-esports-survey/>
- Graham, Bryan Armen. (2017, Aug 7). “eSports could be medal event at 2024 Olympics, Paris bid team says.” *The Guardian*. Retrieved 22 January 2017 from <https://www.theguardian.com/sport/2017/aug/09/esports-2024-olympics-medal-event-paris-bid-committee>
- Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>
- Newzoo. (2017, Apr 20). “The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%”. Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>
- Newzoo. (2017, Feb 14). “Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles.” Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>
- Olympic Council of Asia. (2017, Apr 17). “OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022”. Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==#>
- PwC. (2016). *The burgeoning evolution of eSports: From the fringes to front and center*.
- Twitch. (2018). “Leading gaming content on Twitch worldwide in December 2017, by number of hours viewed (in millions)”. Retrieved 18 January, 2018 from <https://www.statista.com/statistics/507786/leading-game-content-twitch-by-number-hours-viewed/>
- Wikipedia. “eSports”. Retrieved 18 January, 2018 from <https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>

香港青年協會 青年研究中心  
青年創研庫  
「經濟與就業」專題研究系列  
「電競業在香港的發展機遇」調查  
網上調查問卷

調查對象：15-29歲香港青年協會會員  
調查方法：向15-29歲香港青年協會會員發送邀請電郵，邀請會員自行於網上填答

調查期間：2017年11月17日 - 12月3日

題目範疇：

範疇	題目
1	電競參與狀況 [V03] - [V13]
2	對電競行業的態度 [V14] - [V22]
3	對從事電競業的興趣及憂慮 [V23] - [V24]
4	個人資料 [V25] - [V28]

## 簡介

香港青年協會正就香港應如何發展電競行業搜集意見。

我們經隨機抽樣選出受訪會員，現誠意邀請你給予協助，填答本問卷。

為答謝你的支持，我們將會在調查完結後選出50名填答所有問題的會員，送贈港幣\$50之Haagen Dazs雪糕券。

問卷只需10分鐘完成。你提供的資料會絕對保密，只供研究分析用途。

如有任何問題，請聯絡香港青年協會青年研究中心：3755 7022 /

yr@hkfyg.org.hk

## 第1部份 選出被訪者 ([V01] - [V02])

[V01] 為確定你是合適的被訪者，請你提供你的年齡資料：  
\_\_\_\_\_歲 (實數)

(非15-29歲 → [V\_exit])

[V02] 你有沒有聽過「電子遊戲競技」、「電子競技」或「電競」？

- 1 有  
2 沒有  
9 不知/難講

(「沒有」或「不知/難講」 → [V\_exit])

## 第2部份 非合適被訪者

[V\_exit] 謝謝。你不屬於是次研究的訪問對象。我們期望日後有機會再邀請你填答問卷。(跳至 [完結])

## 第3部份 問卷內容

### 3.1 電競參與狀況 ([V03] - [V13])

「電競」即「電子遊戲競技」，是指有組織的電子遊戲競技比賽，當中包括格鬥 (fighting)、第一人稱射擊 (first-person shooter)、多人在線戰術競技 (multiplayer online battle arena, MOBA) 及大型多人在線角色扮演 (massively multiplayer online, MMO) 遊戲等。

8 [V03] 在過去半年內，你有觀看過電競嗎？

- 1 有
- 2 沒有 (跳至[V10])
- 9 不知/難講 (跳至[V10])

[V07] 你曾否付費觀看電競？

- 1 有
- 2 沒有 (跳至[V09])
- 9 不知/難講 (跳至[V09])

[V04] 你曾在哪裡觀看電競？ (1-8 & other 可選多項)

- 1 自己家中
- 2 朋友家中
- 3 酒吧/餐廳
- 4 戶外/交通工具上
- 5 社區中心
- 6 網吧/電競館
- 7 大型展館/體育館
- 8 學校
- 99 不知/難講
- other 其他，請註明

[V08] 平均來說，你每月花費多少觀看電競？

港幣\_\_\_\_\_元

[V09] 為甚麼你會觀看電競？ (1-6 & other 最多選三項)

- 1 比賽刺激/有趣
- 2 觀摩打機技巧
- 3 欣賞選手
- 4 與朋友相聚
- 5 體驗電競
- 6 感受氣氛
- 99 不知/難講
- other 其他，請註明：\_\_\_\_\_

[V05] 平均來說，你觀看電競的次數有幾頻密？

- 1 每天
- 2 每星期 4-6 次
- 3 每星期 1-3 次
- 4 每月 1-3 次
- 5
- 6 每 2-3 個月 1 次
- 7 每 4-6 個月 1 次
- 99 不知/難講

[V10] 在過去半年內，你曾否跟其他人進行電競比賽？

- 1 有
- 2 沒有 (跳至[V14])
- 9 不知/難講 (跳至[V14])

[V06] 平均來說，你每次觀看電競多久？

- 1 5 小時以上
- 2 3 至少於 4 小時
- 3 1 至少於 3 小時
- 4 少於 1 小時
- 99 不知/難講

[V11] 平均來說，你跟其他人進行電競比賽的次數有幾頻密？

- 1 每天
- 2 每星期 4-6 次
- 3 每星期 1-3 次
- 4 每月 1-3 次
- 5 每 2-3 個月 1 次
- 6 每 4-6 個月 1 次
- 99 不知/難講

[V12] 你認為自己屬於哪類電競玩家？

- |                             |                       |
|-----------------------------|-----------------------|
| 1 休閒玩家<br>(casual gamer)    | 4 職業玩家<br>(pro gamer) |
| 2 核心玩家<br>(core gamer)      | 99 不知/難講              |
| 3 遊戲發燒友<br>(hardcore gamer) |                       |

[V13] 為甚麼你會進行電競比賽？ (1-9 & other 最多選三項)

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1 比賽刺激/有趣        | 7 感受氣氛             |
| 2 練習打機技巧         | 8 獎金獎品吸引           |
| 3 想取得高分/想過關/有成就感 | 9 增加個人知名度          |
| 4 想成為職業電競選手      | 99 不知/難講           |
| 5 與朋友相聚          | other 其他，請註明：_____ |
| 6 體驗電競           |                    |

### 3.2 對電競行業的態度 ( [V14] - [V22] )

你有多同意以下的說話？  
請以 0-10 分表示：0 分=非常不同意，5 分=一半，10 分=非常同意

	0 分	1 分	2 分	3 分	4 分	5 分	6 分	7 分	8 分	9 分	10 分	99. 不知/難講
[V14] 電競不算是一種體育運動												
[V15] 電競有助香港經濟多元發展												

	0 分	1 分	2 分	3 分	4 分	5 分	6 分	7 分	8 分	9 分	10 分	99. 不知/難講
[V16] 電競有助鍛練體能及意志												
[V17] 電競難以成為個人事業												
[V18] 電競容易引起沉迷問題												
[V19] 電競為青年提供更多就業選擇												

[V20] 你是否同意香港應進一步發展電競業？

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| 1 同意            | 99 不知/難講 (跳至[V23]) |
| 2 不同意 (跳至[V22]) |                    |

[V21] 你同意的主要原因是甚麼？ (1-7 & other 最多三項) (跳至[V23])

- |            |                    |
|------------|--------------------|
| 1 多元化經濟發展  | 6 有助帶動旅遊業          |
| 2 青年多元就業出路 | 7 有助促進創新科技業        |
| 3 提升青年自信   | 99 不知/難講           |
| 4 趕上世界發展   | other 其他，請註明：_____ |
| 5 電競業有前景   |                    |

[V22] 你不同意的主要原因是甚麼？ (1-7 & other 最多三項)

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 1 缺乏相關人才     | 6 對就業沒有幫助          |
| 2 缺乏場地及配套    | 7 香港電競氣氛不夠         |
| 3 電競業沒有前景    | 99 不知/難講           |
| 4 引致沉迷問題     | other 其他，請註明：_____ |
| 5 香港難跟其他地區競爭 |                    |



#### 第 4 部份 有獎遊戲及聚焦小組討論 ( [V29] - [V34] )

##### 送贈雪糕券

為答謝你的支持，我們會送出港幣\$50 之 Haagen Dazs 雪糕券予完成問卷，並提供最佳青少年研究題目建議的 50 名受邀會員。如你有興趣取得雪糕券，請回答以下問題，並提供姓名、email 及地址以供聯絡用途。獲贈雪糕券人士將於 2018 年 2 月 28 日前收到電郵通知。

[V29] 請建議一個青少年研究題目，提供最佳答案的 50 名會員將獲得雪糕券（需提供姓名、email 及地址以供聯絡用途）：

1. 我不需要雪糕券  
other. 我建議的青少年研究題目：\_\_\_\_\_

##### 聚焦小組討論

另外，是項研究亦希望邀請青年人參與聚焦小組討論，目的是深入了解青年對電競在香港發展的意見，預計需時約 1.5 小時，受訪者個人資料將會保密，並獲紀念品一份。若你願意參與聚焦小組討論，香港青年協會青年研究中心職員稍後將與你聯絡。

（查詢：3755 7022 / yr@hkfyg.org.hk 袁小姐）

[V30] 你是否願意參與聚焦小組討論？

- 1 願意（需提供姓名及電話號碼以供聯絡用途）
- 2 不願意

//[V29]=other or z[V30]=1// [V31] 姓名：\_\_\_\_\_

//[V29]=other// [V32] email：\_\_\_\_\_

//[V29]=other// [V33] 聯絡地址：\_\_\_\_\_

//[V30]=1// [V34] 聯絡電話：\_\_\_\_\_

//[V29]=other or [V30]=1// [V35] 香港青年協會私隱政策 //with link//

[完結] 問卷已完成。非常感謝您的參與。

— 問卷完 —

電競業在香港的發展機遇  
聚焦小組訪談大綱  
( 電競玩家及觀眾 )

**職業**

- 你甚麼時候開始玩／觀看電競？
- 你玩／觀看電競的次數有幾頻密？每次玩多久？通常對手是誰？
- 甚麼吸引你去玩／觀看電競？
- ( 觀眾 ) 你為甚麼不玩電競？
- 你的家人如何看待你玩電競？
- 你如何看沉迷問題？
- 你有興趣接受電競訓練嗎？為甚麼？
- 你有興趣從事與電競相關的工作嗎？為甚麼？
- 有意見認為，將電競變成職業難以謀生，你是否同意？
- 你覺得電競能否為青年提供更多的出路選擇？
- 如電競要為青年提供更多出路選擇，有何改善建議？

**行業發展**

- 電競在香港發展，最缺乏的是甚麼？
- 電競在香港發展，又有甚麼優勢？

**整體及建議**

- 如果電競業要在香港進一步發展，你有甚麼建議？
- 其他意見

香港青年協會 青年研究中心  
青年創研庫  
「經濟與就業」專題研究系列

電競業在香港的發展機遇  
聚焦小組訪談大綱  
( 電競業工作者 )

**培訓與路向**

- 你甚麼時候開始玩電競？又是如何開始從事電競相關工作？
- 現時一天從事電競工作時間多長？一星期工作多少天？
- 你的家人如何看待你從事電競工作？
- 你從事電競工作，有何目標？現在與目標距離有多遠？
- 據你所知，現時香港有哪些途徑培養電競人才？這些途徑是否足夠？
- 你覺得從事電競工作的最大困難是甚麼？
- 有意見認為，將電競變成職業難以謀生，你是否同意？
- 你覺得電競能否為青年提供更多的出路選擇？
- 如電競要為青年提供更多出路選擇，有何改善建議？

**行業發展**

- 電競在香港發展，最缺乏的是甚麼？
- 電競在香港發展，又有甚麼優勢？

**整體及建議**

- 如果電競業要在香港進一步發展，你有甚麼建議？
- 其他意見

## 香港青年協會

### The Hong Kong Federation of Youth Groups

香港青年協會 [hkfyg.org.hk](http://hkfyg.org.hk) | [m21.hk](http://m21.hk)

香港青年協會(簡稱青協)於 1960 年成立，是香港最具規模的青年服務機構。隨著社會不斷轉變，青年所面對的機遇和挑戰時有不同，而青協一直不離不棄，關愛青年並陪伴他們一同成長。本著以青年為本的精神，我們透過專業服務和多元化活動，培育年青一代發揮潛能，為社會貢獻所長。至今每年使用我們服務的人次近 600 萬。在社會各界支持下，我們全港設有 70 多個服務單位，全面支援青年人的需要，並提供學習、交流和發揮創意的平台。此外，青協登記會員人數已達 46 萬；而為推動青年發揮互助精神、實踐公民責任的青年義工網絡，亦有逾 20 萬登記義工。在「青協·有您需要」的信念下，我們致力拓展 12 項核心服務，全面回應青年的需要，並為他們提供適切服務，包括：青年空間、M21 媒體服務、就業支援、邊青服務、輔導服務、家長服務、領袖培訓、義工服務、教育服務、創意交流、文康體藝及研究出版。

## 青年研究中心

### Youth Research Centre

[yrc.hkfyg.org.hk](http://yrc.hkfyg.org.hk)

資訊科技發展一日千里，新思維和新事物不斷湧現。在知識型經濟社會下，實證和數據分析尤其重要，研究工作亦需以此為根基。青協青年研究中心一直不遺餘力，以期在急速轉變的社會中，加深認識青年的處境和需要。

青協青年研究中心於 1993 年成立，過去 20 多年間，持續進行有系統和科學性的青年研究，至今已完成超過 350 項研究報告，為香港制定青年政策和策劃青年服務，提供重要參考。現時主要研究工作亦包括《青年研究學報》和《香港青年趨勢分析》系列等。

為進一步強化研究領域和青年參與，中心於 2015 年特別成立青年創研庫，以青年角度分析社會問題、表達意見，冀為香港未來發展建言獻策。2015-2017 年間，創研庫共完成 24 項研究報告。

## 青年領袖發展中心

### **Centre for Leadership Development**

**[cld.hkfyg.org.hk](http://cld.hkfyg.org.hk)**

青年領袖發展中心於 2000 年成立，致力培養高質素的領袖人才，至今已為接近 15 萬名學生領袖提供有系統及專業訓練。其中《香港 200》領袖計劃，每年選拔具領導潛質的青年學生，培養他們願意為香港貢獻的心志。而「香港青年服務大獎」旨在表揚持續身體力行，以服務香港為己任的青年，期望他們為香港未來添上精彩一筆。中心與國際知名的「薩爾斯堡全球論壇」合作，在港舉辦培訓活動，讓本地青年開拓更廣闊的國際視野。青協已參與活化前粉嶺裁判法院，成立全港首間香港青年協會領袖學院下設四個院校，重點培訓領袖技巧、傳意溝通、全球視野及社會參與。

## 青年創研庫

### **Youth I.D.E.A.S.**

青協青年研究中心於 2015 年成立青年創研庫，是本港一個屬於青年的智庫。

新一屆(2017-2019 年度) 青年創研庫由 75 位專業才俊、青年創業家與大專學生組成。他們大部份均曾參與青協領袖發展中心的訓練課程。此外，八位專家、學者亦應邀擔任成員的顧問導師，就各項研究提供寶貴意見。

青年創研庫是年輕人一個獨特的意見交流平台。他們就著青年關心和有助香港持續發展的社會議題或政策，探討解決對策和可行方案。

青年創研庫持續與青年研究中心攜手，定期發表研究報告。四項專題研究系列包括：（一）經濟與就業；（二）管治與政制；（三）教育與創新；及（四）社會與民生。

## 研究報告一覽

系列 Serial No.	主題 Titles
YI001	人盡其才——如何開拓青年就業出路 The Opportunities of Vocational Training for Youth Employment
YI002	年輕一代可以為高齡社會做什麼？ What can the Younger Generation Do for an Aged Society?
YI003	誰願意參與公共事務？ Who is Willing to Take up Positions in Public Affairs?
YI004	促進青年參與創新科技的障礙與對策 Encouraging Young People to Participate in Innovation and Technology Development
YI005	如何促進科技創業的發展條件 Enhancing the Conditions for Technology Start-ups
YI006	輸入人才的機遇及影響 Attracting Talents to Hong Kong: Impact and Opportunities
YI007	青年看公眾諮詢的不足與障礙 Young People's Perception on Public Consultations
YI008	「翻轉教室」有助提升香港學生自主學習？ Do "Flipped Classrooms" Motivate Students to Learn?
YI009	香港擔任「超級聯繫人」的挑戰與機遇 Challenges and Opportunities: Hong Kong's Role as a Super-Connector
YI010	年輕一代為何出現悲觀情緒 What Makes Young People Feel Negative
YI011	青年看立法會的職能與運作 Young People's Views on the Roles and Functions of the Legislative Council
YI012	青年對持續進修的取態 Young People's Views on Continuous Learning
YI013	多元發展香港旅遊業 Diversifying Hong Kong's Attractions to Boost Tourism
YI014	少數族裔人士在港生活的困境 Challenges Faced by Ethnic Minorities in Hong Kong
YI015	青年對公務員及其所面對挑戰的意見 Young People's Views on Civil Servant Challenges
YI016	中學生對體育教育的意見和取態 Attitude of Secondary Students on Physical Education
YI017	新生代的彈性就業模式 Flexible Employment of Today's Youth
YI018	青年對香港城市規劃的願景 Young people's Views on "Hong Kong 2030+"
YI019	青年對政治委任官員的期望 Young People's Views on the Performance of Political Appointments
YI020	小學創科教育的狀況與啟示 STEM Education in Primary Schools
YI021	香港創意工藝產業化的發展挑戰與機遇 Challenges and Opportunities Facing the Development of Creative Craftsmanship in Hong Kong
YI022	青少年如何處理壓力 How Young People Cope with Stress
YI023	香港青年看社會團結 Young People's Views on Togetherness
YI024	高中學生對「休學年」的取態 Views of Senior Secondary Students on Taking a Gap in Their Studies

系列 <b>Serial No.</b>	主題 <b>Titles</b>
YI025	如何建立公眾對政府的信任 Building Public Trust in the Government
YI026	改善中學 STEM 教育的資源運用 STEM Education in Secondary Schools: Improving Resource Utilization
YI027	電競業在香港的發展機遇 e-Sports in Hong Kong



Donation / Sponsorship Form 捐款表格

Please tick (✓) boxes as appropriate 請於合適選項格內，加上“✓”：

I am / My organization is interested in donating 本人/本機構 願意捐助

HK\$10,000  HK\$5,000  HK\$2,000  HK\$1,000  HK\$800  HK\$500  HK\$200  Other 其他 HK\$ \_\_\_\_\_

Receipts will be issued for all donations over HK\$100 and are tax-deductible. 所有港幣 100 元或以上捐款，將獲發收據作申請扣稅之用。

Donation Method 捐款方式

Cheque 支票

Cheque No. 支票號碼 \_\_\_\_\_ Crossed cheques should be made payable to: **The Hong Kong Federation of Youth Groups**  
劃線支票抬頭祈付：**香港青年協會**

Direct Transfer 銀行轉賬

Direct transfer to the **Hang Seng Bank, account no.**  Internet Banking “Bill Payment” or  
存款予本會**恒生銀行**賬戶：**773-027743-001** “Charity Donation” Services  
本地銀行網上理財「繳費」或「慈善捐款」

Date of Payment 轉賬日期: \_\_\_\_\_ Please use your contact number as the bill account number (if applicable). If you need a receipt, please send us the bank's receipt / transaction record together with this form. 請以您的電話號碼作為賬單/賬戶號碼(如適用)。請將銀行存款證明/交易紀錄連同捐款表格交回。

銀行戶口**每月自動轉賬** (表格將另函寄上。)  
**Monthly direct debit** (We will send you the Authorization Form.)

PPS Payment 繳費靈

PPS Payment (The merchant code for The Hong Kong Federation of Youth Groups is **9345**. Please use your contact number as the bill account number.)  
繳費靈 (本會登記商戶編號：**9345**；請以您的電話號碼作為賬單/賬戶號碼)  
Date of Payment 轉賬日期 \_\_\_\_\_

Credit Card 信用卡

VISA  MasterCard  
 One-off Donation 單次捐款  Regular Monthly Donation 每月捐款

Card Number 信用卡號碼	Expiry Date / 有效期至 (MM 月/YY 年)	Signature of Card Holder 持卡人簽署
Name of Card Holder 持卡人姓名	HK 港幣 \$	

Donor Information 捐款者資料

Name of Donor 捐款人姓名 \_\_\_\_\_

Name of Sponsoring Organization 贊助機構名稱	Name of Contact Person 聯絡人
Tel Number 聯絡電話	Fax Number 傳真號碼
Do you need a receipt? 是否需要捐款收據?	Name for Receipt 收據抬頭
<input type="checkbox"/> Yes 是 <input type="checkbox"/> No 否	
	Email 電郵

The Hong Kong Federation of Youth Groups (the Federation) respects the privacy of individuals. We do our best to ensure the collection, use, storage, transfer and disclosure of your personal data comply with the Personal Data (Privacy) Ordinance. You have the right to access and correct your personal data and request a copy of the said data. You can make your request to personaldata@hkfyg.org.hk. Your request will be answered in 40 days. A fee may be charged for processing a data access request.

Your personal data may be used for purposes related to participation in various programmes and activities, issuing of receipts, collection of user feedback, conduct of analysis, and any other initiatives related to the aims and objectives of the Federation. Please indicate below if you agree to being contacted for these purposes. Should you wish to stop receiving news and information from the Federation and its service units, please contact us at unsubscribe@hkfyg.org.hk.

香港青年協會(青協)非常重視個人私隱，並確保轄下之服務於任何情況下收集、使用、儲存、轉移及查閱個人資料之程序均符合香港的《個人資料(私隱)條例》的要求。您有權要求查閱和改正所提供的個人資料及索取有關資料的複本。如需查詢或改正個人資料，可電郵至 personaldata@hkfyg.org.hk。在收到您提出的要求後，本會將在 40 天內給予回覆，並將可能就此收取合理的費用。

您提供之個人資料將用作參與活動的相關用途、簽發收據、收集意見、資料分析，及其他配合本會宗旨及使命的事項。請在下面的方格上填上劃號，表示您是否願意收到本會通訊。如需取消接收青協及有關單位的資訊，請電郵至 unsubscribe@hkfyg.org.hk 與青協職員聯絡。

I / We do not wish to receive communication through the channels below \*:

本人 / 本機構 不希望從以下渠道接收通訊 \*:

Email 電郵  Mail 郵寄  Phone 電話

Please send this form with your crossed cheque / the bank's receipt to :  
捐款表格、劃線支票/銀行存款證明，敬請寄回：

Partnership and Resource Development Office  
The Hong Kong Federation of Youth Groups  
21/F, The Hong Kong Federation of Youth Groups Building  
21 Pak Fuk Road, North Point, Hong Kong

香港北角百福道 21 號  
香港青年協會大廈 21 樓  
香港青年協會「伙伴及資源拓展組」

Tel 電話: 3755 7103  
Fax 傳真: 3755 7155  
Email 電郵: partnership@hkfyg.org.hk  
Donation Website 捐款網站: giving.hkfyg.org.hk